

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIC
79
二次元狂热
常夏月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事『镜痕似水』
4GB DVD光盘
NICO月月报
手游侵略者
M3-35音乐资源
『山田君与七魔女』OP、ED
『Hello!!金色拼图』OP、ED
『SHOW BY ROCK!!』OP、ED
泽野弘之『XenobladeX』原声大碟
2 Lovelive收藏卡第三弹睡衣/童话篇 全SR・UR（未觉醒&觉醒）18枚
春末夏初的音乐大典
M3-35同人音乐推荐
你的专属女主养成计划！
专访半次元人气coser 变态狩子
教师界的良心
『暗杀教室』的学生手册
你了解"爷爷"的身世吗
『刀剑乱舞』平安时代刀剑男士解析
我的春游指南果然有问题
"大春物"之完全没问题的圣地巡礼
从『少女爱上姐姐』开始的传说
のり太与"瑞穗"与"奶糖罐"的那些人和事（下）
记一条神奇的蓝色丝带
勇者冒险谭『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』
1 以我的灵魂下注！ Lovelive收藏版灵魂筹码
本筹码仅用于收藏娱乐，禁止用于其它用途，本工作室概不负责
3 中国原创同人海报x2 『Hello!!黄金拼图』海报x1 『可塑性记忆』海报x1
4 星空凛全身纸模
不科学巨乳小学生集结的阳炎后期型
『舰队收藏』"阳炎"型驱逐舰篇（下）
正作剧情联动？ZUN氏挖得一手好坑
东方新作试玩与『东方深秘录』综合考察
与音姐走过的十年 与女儿一起的明天
『D.C.II』十年回顾以及『D.C.II DM』报告



豪华升级!

GALGAME特别版

页数增加 内容精益求精
附录赠品豪华升级

定价：39.8元
128页+DVD+赠品

近期人气新作专题
柚子社新作『サノバウィッチ』
IG社全年龄百合第二弹『Flowers 夏篇』
Alicesoft王道RPG『Evenicle』

特别专辑：漫谈八月的"姬君"情节
从"日东月西"最新作 八月社公主角色大比拼

绝秘档案：美少女游戏业界从业人员的匿名座谈会
从生存情况，销售状况，再到业界的内部斗争!

总榜内容：『时间机械的Leyline』系列三部曲全解
悬疑推理与魔幻元素结合的强势大作!
..etc

当我们谈论画师时我们谈论什么?

『二次元狂热』创刊以来
最长寿的人气专栏"萌之绘师"
由作者"完蛋了的国王"精选 10位 大手画师
对文字进行全面修订增补并重新选图排版。

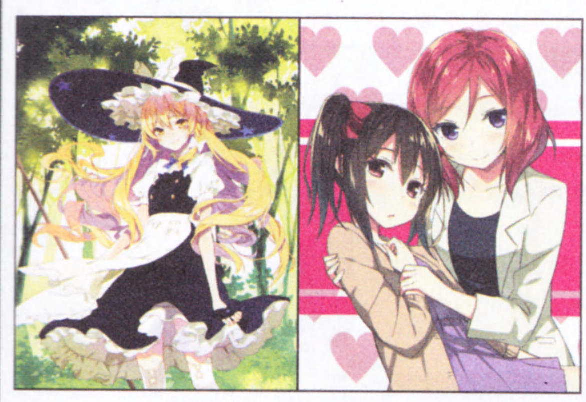
第一季入选画师包括：
okama（Vol.3）、ごとP（Vol.6）、鸣子ハナハル（Vol.7）、
小梅けいと（Vol.11）、村上水军（Vol.13）、
八宝备仁（Vol.14）、植田亮（Vol.15）、mitha（Vol.17）、
フミオ（Vol.18）、驹都英二（Vol.20）
另有超人气画师 松龙、refeia 两大"彩蛋"奉上!



随刊赠品是由10位画师54张精美画作
制作而成的"萌娘扑克"一副。



二次元狂热



本期封面作者：PSD 改
本期封底作者：sky

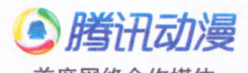
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华、封印骑士
美术：塔里、小茧

博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
信箱： jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

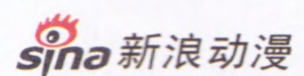


征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



首席网络合作媒体



合作同人社团













光盘目录

本期赠品筹码为免费赠送仅供桌游娱乐和收藏纪念，不得用于其他用途，本工作室不承担任何因不当使用产生的责任。



安卓客户端



苹果客户端

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



帝都在经历了短暂的几天降温后即刻就迎来了夏日，沉寂了半年的空调君再次开始了忙碌的工作。不过空调君似乎和大家一样还未从五月病中痊愈，状态有点不太好……一到这个时期河蟹子就好向往海边啊。刚刚结束高考的各位同学们，请带着河蟹子的思念一起去看海吧……

今年内将会播放的『龙珠』和『数码宝贝』的新动画勾起了不少 80 后宅友的童年回忆，期待之余，面对大量的年轻观众和越来越多的新鲜作品，东映的怀旧牌能否打得顺还有待观望，至少想达到当年的高度是很难了。……所以，谁来按住那边暴跳的白石？





80 期封面：『雏蜂』
80 期封底：ユキ桜（出自『idol live festival』）A.D.Nap 社团出品

［官方网店将不定期开展『满就送』活动］

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！



二次元狂热周边购买

［寄语选登］

仓冬　男

平时工作时一直都隐藏着自己的宅属性，不过最近在公司发现一隐藏腐女。确实想去勾搭一下不过还是担心无法互相理解……河蟹子给个主意吧。

：这种事情自己搞定啦！不要想太多，也不要期待太多，即使是二次元同好也很难说互相都聊得来，更何况属性不同。不过就算是交个朋友也是个不错的契机嘛，说不定你就找对人了呢。

可可亚　男　北京

年鉴虽然跳票了很久不过还是顺产了可喜可贺，已经入手。不知道研究完能否找到三次元的女朋友。

：推好 galgame 还是能找到三次元女友的，不信请看知乎。当然可不一定每个人都适用哦。

SPG203　MANON　MIRA

全息的初音终于来天朝了！好想去演唱会现场但是学生党不能出门心里在滴血。

：蹲守帝都的河蟹子感同身受……

蛋糕与死库水　男　广州

现在的动画露内裤简直是日常啊，简直不能好好当着别人的面看了。杀必死我倒是没意见，但是这么高的出现度萨斯噶我也是感到羞耻了。话说动画和漫画中内裤走光的传统是何时开始的呢？

：河蟹子：说起日本漫画中胖次走光的传统……可以算是刻在 11 区住民骨子里的东西了吧。早在『海螺小姐』的报纸连载四格漫画中就时常出现走光的画面，如果说这还不算真正意义上的漫画的话，那么接下来的永井豪老绅士可谓在漫画胖次走光史上留下了浓重的一笔……直至今日，胖次早已不只是一件简单的衣服，而是拥有了自己的生命！作为相对健全的色情要素，胖次走光逐渐成为了现在的商业 ACG 中不可或缺的一部分。咦，河蟹子在说什么……

f 少 ie 女 ld　男　天津

高考党考前报道！下期杂志出的时候估计高考结果也快出来了吧，不过现在可是要紧牙关的时候啊。不说了，回去学习了～高考完回来补番。！

：大家考的如何呢～河蟹子希望大家都能考上理想的大学，不过即使没有如愿也不要太过失落，人生才刚刚开始嘛。在告别了繁重的考试负担之后，对二次元世界怀有抱负的同学们也可以开始行动起来了，创作也好表现也好，好好珍惜这大好的青春时光吧！



◀成品效果拔群！小樱好萌～ BY 大和抚子







NEO GENERATION 2015
Anisong J-girls live in Guangzhou
参演全员公开！

属于新世代的梦想・热情・还有爱！

即将于2015年7月25日在广州蓓蕾剧院上演的“NEO GENERATION 2015 Anisong J-girls live in Guangzhou”自公布日起就广受歌迷朋友们的追捧与关注。参加这次演出盛会的全部嘉宾现已公开！大家再熟悉不过的新生代实力唱将彩音；创作了『创圣的大天使』中经典歌曲的AKINO from Bless4；畑亚贵和梶浦由记爱用人之一的结城爱良；同样被梶浦中意，演唱过诸多动画和游戏歌曲的织田香织；还有歌声可爱而清新的新生代动画歌手Ray！超赞的有没有！属于新生代歌手的，属于广州所有动漫爱好者的演出，“NEO GENERATION 2015 Anisong J-girls live in Guangzhou！”演出门票已公布，请大家一定不要忘了关注源子文化未来的新闻与公告了喔！7月25日，我们在蓓蕾剧院不见不散喔！

演唱会信息：
时间：2015年7月25日（六）19:00开演
地点：广州蓓蕾剧院（东风西路167号）
票价RMB：VIP(签名握手会)880\680\480\280
购票链接：http://tuzizhizhi.taobao.com
咨询电话：020-87562998
微博微信发布平台：源子文化
官方应援Q群：97242178



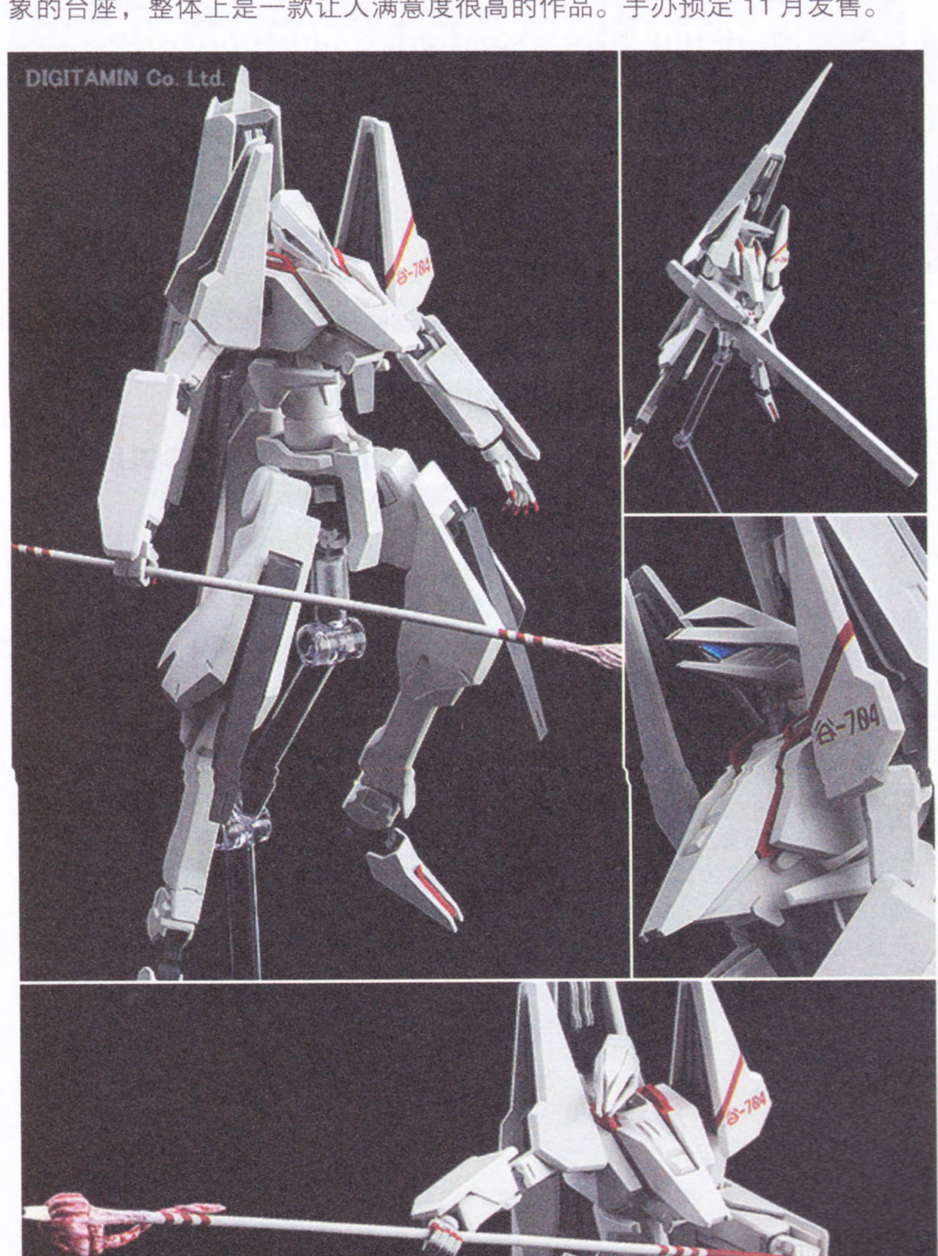


宅收藏

“怪异之王”姬丝秀忒 1/8 手办

出品：GoodSmile　价格：10926 日元

将在接下来上映的剧场版『伤物语』中大活跃的幼女吸血鬼小忍，哦不，是性感的姬丝秀忒·雅赛劳拉莉昂·刃下心大人的手办新品。以动画版人设为基础，小说插画为原型设计，手持妖刀“心渡”跪在地上的姿势突出了她的身体曲线，插画中看不到的头发等部分也处理的很好。搭配水面印象的台座，整体上是一款让人满意度很高的作品。手办预定 11 月发售。



『希德尼娅的骑士』卫人 figma

出品：MaxFactory　价格：8333 日元

『希德尼娅的骑士』中谷风长道驾驭的卫人“继卫”的 figma，灵活的关节和多种配件让其能够再现出剧中的各种场面。配备基本装备颖枪、格斗匕首、弹体加速装置与用于高速移动时的助推器背包，头部除通常样式外还附带配备“海埃斯粒子发射器”的造型。另外得益于机体的造型，能够更好地隐藏 figma 的关节处，观赏性和可玩性都很高。预定 11 月发售。



『干物妹！小埋』激萌黏土

出品：GoodSmile　价格：4444 日元

预定为 7 月播放的漫改 TV 版动画『干物妹！小埋』的主角相信会是不少人喜欢的类型，在校是一名完美高中生，到家便露出真面目变成超懒的干物女。动画还没出倒是奸笑社的黏土已经开始预定了，萌成这个样子真是看一眼就受不了了。除通常表情之外，可替换的表情有贱贱的“ドヤ顔”，暖暖的笑脸和萌死人的哭脸。可乐、薯片、游戏机等家里蹲配件也一应俱全。8 月发售，价格喜感。

『SHOW BY ROCK』等身大手办

出品：SANRIO　价格：269 万日元

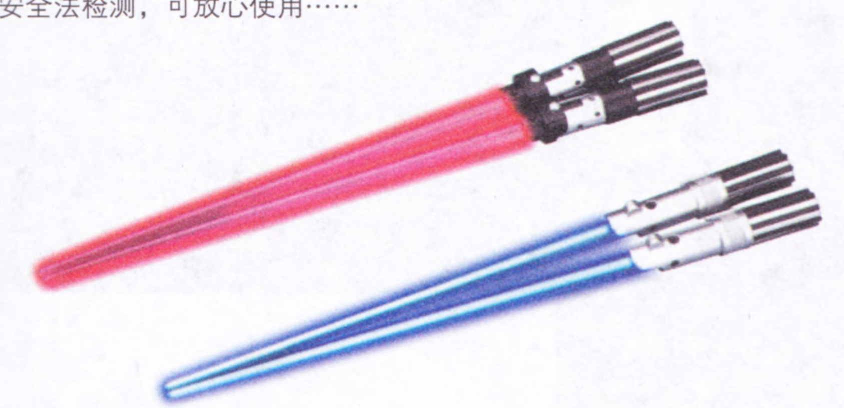
见过这么贵的手办吗？全款预定，限量 3 只，出自本季动画化的音游『SHOW BY ROCK』中的两名主角希安与克劳的等身大手办，全高分别为 1 米 65 和 1 米 75！大固然是大，但这 269 万的价格到底值不值就难说了。相信有爱的土豪少氪几斤石头也就搬回家了吧……

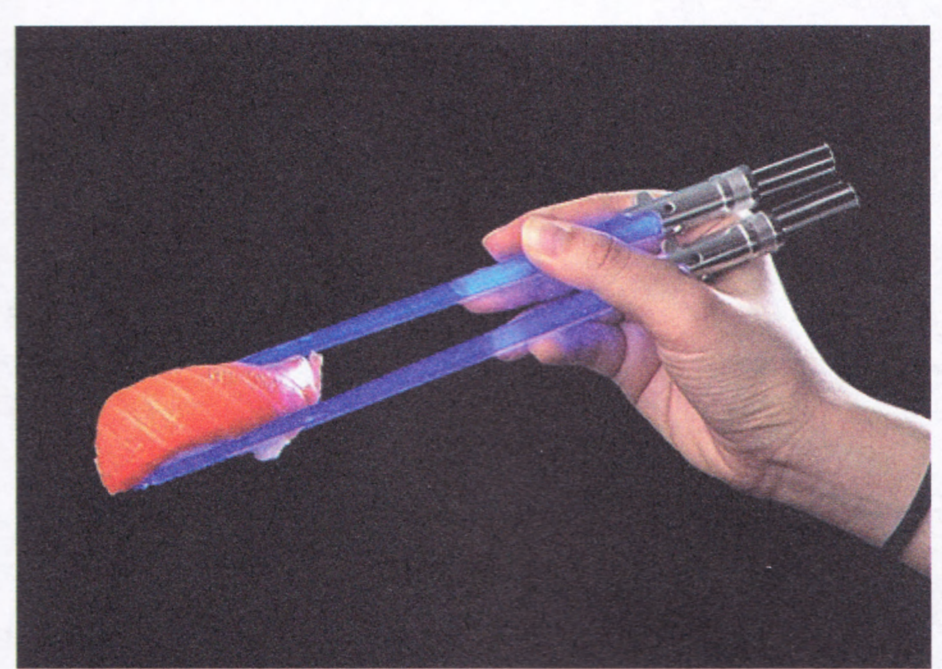


LED 星战光剑筷子

出品：寿屋　价格：1500 日元

用两把光剑吃饭简直帅！以星战中的光剑造型制作的筷子，不光外型帅气更重要的是它会发光！筷子前端通常形态下是透明的，打开尾部的开关后透明部分便会发光，中二患者家居必备。根据筷柄样式和发光颜色不同产品推出了达斯维达、卢克天行者、尤达和梅斯温杜四款，筷身材料通过食品安全法检测，可放心使用……







胜利契约之剑 Excalibur

出品：Movic　价格：4800 日元

『Fate/stay night UBW』的动画迎来了高潮，这把做工精致，Saber 所有的宝具 Ex 咖喱棒，还不快去收藏一下～全金属制，长 15cm，易于把玩。



UDF 哆啦 A 梦经典场面第 7 弹

出品：Medicom Toy　价格：940 ～ 1500 日元

ULTRA DETAIL FIGURE 系列的哆啦 A 梦场景手办是非常值得收藏的系列，每一只手办都能让人回忆起作品中经典的故事。小比例的人偶不但保留了较高的素质，也为收藏者节省了不少空间和金钱。最新的第 7 弹包括 4 个经典场面：再见哆啦 A 梦，台风的风子，蒲公英飞向天空，哆啦 A 梦回来了。回忆起来的朋友是不是眼角有泪滑过。



史莱姆睡觉三神器

出品：Square Enix　价格：1000 ～ 2000 日元

虽然是再版商品但还是值得关注一下的。适合夏天睡觉的套装：抱在怀里的史莱姆布偶，盖在身上的金属史莱姆毛毯，还有防止裸睡着凉的腹套。带着这一套装备入睡，可能会做上一个勇者斗恶龙的冒险梦吧。

PuriPara美妙天堂第2季

■责编／白石　■美编／塔里

大友们的最爱，幼女偶像动画『PuriPara美妙天堂』终于迎来了动画二期。伴随着日本同名街机游戏的机体版本进化，动画第二季中偶像团队的人数也相应地从3人增加到了5人，不过不变的依旧是轻快欢乐的剧情以及每一话都十分让人惊艳的3D偶像LIVE表演。动画迎来二期，自然也要加入不少新角色，新加入的天使与恶魔属性的两名新人性格特点鲜明，究竟最后会怎样组成5人团队很是让人期待，毕竟这一系列的剧情向来少不了神展开。看来这一年的子供番偶像动画市场，『美妙天堂』又要与『偶像活动』有的一战了。

Staff:
原案：Takara Tomy
监督：森肋真琴
动画制作：龙之子

Cast:
真中啦啦：茜屋日海夏
南米蕾：芹泽优
北条苏菲：久保田未梦



希德尼娅的骑士第九惑星战役

根据二瓶勉同名漫画改编的硬科幻动画『希德尼娅的骑士』也迎来了动画的第二期，运载着存亡人类的希德尼娅播种船也即将遭遇新的战役。动画二期沿用上一期的制作团队，高水准的3D机体战斗依旧让观众目不暇接。动画二期最大的看点莫过于加入的新角色白羽衣　，身为半人半奇居子的融合个体，一番伦理讨论不可避免。此外随着第二季剧情的展开，一期留下的不少历史悬疑问题将逐渐浮出水面，同时也会带来更加多的疑惑。在如今硬科幻动画稀少的时期，希德尼娅无疑是SF动画爱好者的福音。

Staff:
原作：二瓶勉
监督：濑下宽之
动画制作：Polygon Pictures Inc.

Cast:
谷风长道：逢坂良太
白羽衣纽：洲崎绫
科户濑伊扎那：丰崎爱生





伪恋第二季

作为本季最容易引发党争的动画之一，『伪恋』的剧情总是剪不断理还乱，当然观众也没指望在第二季中后宫之争就能产生结果。这一季最大的看点无疑是小野寺　的妹妹小野寺春的加入，乐大人的后宫阵容里又添一名新成员。此外，几乎一话一换的ED也看出了制作的用心以及SHAFT的阔气。更多的角色更多的后宫以及更欢乐的情节，但凡喜欢原作的观众都不会错过。

Staff:
原作：古味直志
监督：新房昭之
龙轮直征
动画制作：SHAFT

Cast:
一条乐：内山昂辉
桐崎千棘：东山奈央
小野寺小咲：花泽香菜
橘万里花：阿澄佳奈





俺物语!!

由『歌牌情缘』的监督浅香守生执导，让情感原本就很细腻的漫画原作，在动画化后拍出了不逊于『歌牌情缘』的情感体验。大和与猛男，"美女与野兽"式的恋爱组合十分新颖，铁汉柔情的角色魅力无论观众是男是女都被其吸引。尽管是半年番的少女漫，但每一话的节奏都十分紧凑让观众迫不及待想要看下一话，这不仅有原作的功劳也是浅香监督的功底所在。若是喜欢『歌牌情缘』的那种氛围，就一定不要错过这部『俺物语！』。

Staff:
原作：河原和音
监督：浅香守生
动画制作：MADHOUSE

Cast:
刚田猛男：江口拓也
砂川诚：岛崎信长
大和凛子：潘惠美





亚尔斯兰战记

原作是『银河英雄传说』的作者田中芳树从1986年起连载的奇幻小说，在2013年推出了荒川弘负责作画的漫画版之后，如今终于迎来了TV动画版。动画版的高水准作画将整个『阿尔斯兰战记』的世界还原得美轮美奂，万人战场的刻画也呈现出了壮丽史诗般的效果。田中芳树的原作水准不容置疑，荒川弘的人设更添一份美型也吸引了不少女性观众的眼球。作为本季TBS周日五点黄金档的动画，推荐给喜欢史诗正剧的观众。

Staff:
原作：田中芳树、荒川弘
监督：阿部记之
系列构成：上江洲诚
动画制作：LIDENFILMS SANZIGEN Inc.

Cast:
亚尔斯兰：小林裕介
那尔撒斯：浪川大辅
达龙：细谷佳正





山田君与7位魔女

在经历了日剧版的改编之后，『山田君与7位魔女』终于迎来了TV动画版。男女互换的剧情设计，让演员的飙演技成为了日剧版最大的看点，于是动画版的看点也就在于声优出色的精分演绎了。听着互换身体后早见沙织模仿男性的声线实在是件有意思的事情，『山田君与7人魔女』整体的风格轻松搞笑，各种吐槽和精分让人忍俊不禁。漫画中的众魔女剧情展开形式多多，TV版如何改编也值得期待。无论是喜欢轻松风格的校园剧还是声优厨，『山田君』都是本季一部不错的选择。

Staff:
原作：吉河美希
监督：宅野诚起
动画制作：LIDENFILMS

Cast:
山田龙：逢坂良太
白石丽：早见沙织
小田切宁宁：喜多村英梨

PPTV 每个人的网络电视



SHOW BY ROCK

在上一期『手游侵略者』的栏目中曾介绍了这部动画的原作手机游戏，以宣传为重点的TV动画表现得出乎意料地精彩。首先作画安定已属不易，而且动画的剧情脑洞大演出充满燃点，怪不得就连奈须蘑菇都在推特上大赞本作。以音游原作为基础的动画音乐自然十分耐听（而且动画插曲全部是全新的原创曲目），ROCK的曲风配合每一话3D酷炫的LIVE，闪亮到没朋友！作为本季一部有点冷门的新番，推荐给喜欢乐队题材的观众，保证三话之后就停不下来。

Staff:
原作：Sanrio
监督：池添隆博
动画制作：Bones

Cast:
希安：稻川英里
摩亚：佐仓绫音
秋秋：上坂堇
莱托莉：沼仓爱美

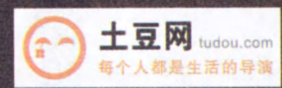


干支魂

本季的一部萌片，标题中的干支用天朝熟悉的说法就是十二生肖，所以说这就是一部以渡边明夫为人设原案，将十二生肖拟人化的卖萌片。喵星人想要加入十二生肖的剧情虽然老套，但每话从头至尾充满无厘头的剧情以及各种卖萌，足够最为追番的动力了。猫娘虽不新鲜，但女主角的“猫”度是近来少有高，有种回归猫娘原点的感觉。战斗部分是本季又一部采用3D技术的动画，Q版人物的战斗动作也非常精彩，而且充满各种欢乐。十二只生肖十二种属性，加上超——级萌的小喵，一旦开始看就是每周药不能停的节奏。▲

Staff:
原作：白组
监督：追崎史敏
人物原案：渡边明夫
QP:flapper
动画制作：白组

Cast:
天户岳：下野紘
喵碳：村川梨衣
咩碳：渕上舞







撰写上一期的稿件时原以为这个月怎么也能等到『Fate/Grand Order』，谁知型月做手游都秉承一贯的跳票传统，倒是连续7周的TV CM，一周一个Servant的广告投放让人觉得这是今夏声势最浩大的手游，没有之一。等不到『Fate/Grand Order』但我们的栏目还是要继续，这期推荐的几款游戏同样有看头。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

战斗女子高校

游戏原名：バトルガール ハイスクール
开发厂商：COLOPL, Inc.
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：养成战斗
收费方式：道具收费
官网下载：http://colopl.co.jp/battlegirl-hs/

MOBILEGAME

ios android



COLOPL这家公司的名字各位可能比较陌生，但说起『黑猫维兹』与『白猫Project』可能大家就会反应过来原来就是这家公司。今天要为大家介绍的就是COLOPL的新作『战斗女子高校』，终于可以从玩猫变成玩妹子了XD。『战斗女子高校』最大的噱头就在于LIVE 2D的搭载，所谓LIVE 2D是一种动态的立绘技术，比起以往游戏一张张静态的立绘，LIVE 2D下会动的角色显得栩栩如生。另外在LIVE 2D下还能实现乳摇效果什么的就不告诉你们了。使用LIVE 2D的最大好处在于衣着的更替，玩家可以选择给女子高中生们换衣服，并且360°选择视点观（shi）察（jian）。当然，角色是要抽卡的，游戏中一共15位女学生，每位女学生从1星卡到高级卡有多种卡牌可供收集，并且高级卡牌还能解锁各种新服装与专属的卡牌支线剧情，抽抽抽吧。

在『战斗女子高校』中玩家可以摸头来提升学生的好感度，每一个小时可摸一次，当然袭胸也是可以的，不消耗点数也不扣好感度还可以看到女学生生气的表情，大家尽可放心的摸胸。除了摸胸外，玩家还可以通过训练和送礼来提升好感度，训练就类似于挂机，不同时长提升的好感不同，送礼要消耗游戏中的金币，金币可以通过战斗来刷。提升了女生的好感度之后可以解锁个人信息与个人剧情，目测三围之类的资料要好感度刷满才能解锁了……





既然是『白猫Project』的公司开发，战斗系统自然也是一大卖点。本作比起白猫来手感又提高了不少，游戏中共有5种类别的武器并且都有不同的打击感。同白猫一样可以单手操作移动和战斗，不同的地方在于通过按键的时机武器能形成COMBO并发动必杀，不同的武器按键时机完全不同需要反复练习，这也为游戏的战斗部分增添了不少操作上的乐趣。此外，游戏中通过金币和素材打造出的武器越高级，战斗中可以形成的COMBO数就越高，相应的按键时机的难度也会提升。

『战斗女子高校』又一点与『白猫Project』很像的地方在于战斗没有疲劳值的设定，只要玩家有时间可以无限刷，不过游戏中有经验值和道具掉落双倍的设定，类似于某些国产网游，在双倍道具回复满之前尽管体力无限，其实刷的效率只有一半。游戏中还有竞技场的设定，玩家可以在竞技场中与别的玩家同场竞技，文章篇幅的关系就不多介绍了。



心理测量者

游戏原名：PSYCHO-PASS 公式アプリ
开发厂商：CAVE CO.,LTD.
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：冒险解密
收费方式：道具收费
官网下载：http://psycho-pass.cave.co.jp/lp/index.html

MOBILEGAME


ios


android

『PSYCHO-PASS』的动画想必各位并不陌生，在西比拉系统监视下的乌托邦世界给所有观众留下了深刻的印象。如今『PSYCHO-PASS』终于公布了官网的APP，在APP中玩家将扮演公安刑事课一科的新人监视官与原作中的各监视官们共同作战。



游戏的主要模式是玩家作为监视官对潜在犯进行镇压，从而降低地区的犯罪指数。在面对潜在犯时玩家需使用Dominator扫描潜在犯的犯罪指数并进行判断，根据不同的犯罪指数玩家可以做出射击、说得、叱责等多种行动，不同的行动根据潜在犯的心理指数Dominator会给出不同的成功率。当然潜在犯也不是吃素的，在玩家与潜在犯进行周旋的同时潜在犯会不断对玩家进行攻击，这个时候就要通过屏幕中的回避按钮就行回避，不过回避的有效时间很短需要多加练习。

根据玩家行动的选择潜在犯的犯罪指数会产生波动，比较好的情况当然就是靠嘴炮说得就能搞定，实在不行的话就只能用麻醉模式进行麻醉了。最坏的情况就是潜在犯的犯罪指数一路飙升，最后只能用Dominator的杀人模式进行枪决了。每关结束之后都会对玩家进行评价，并且影响到玩家的心理指数，想要关卡拿到全S评价不氪金还是很难的，需要反复尝试最优解法。





算起来有几期没介绍三消类的游戏了，这期就来介绍一款『花舞少女：夜来舞三消』。『花舞少女』如果各位看过，少女们翩翩跳起夜（guang）来（chang）舞（wu），的身影一定记忆犹新。在『夜来舞三消』的剧情模式中，玩家可以从原创的剧情中了解到角色在动画版之外的另一面。



作为三消游戏，游戏的玩法十分简单，玩法有点接近于『万千回忆』。玩家只需用手指在屏幕中划动连接3个或以上相同颜色的宝石即可完成消除，在短时间类连续进行消除的话就会形成COMBO。伴随着COMBO数的提升屏幕顶端的少女们就会开始跳起夜来舞来，十分有趣。在消除过程中如果能够引发特殊宝石的连锁的话，还能发生类似夏日烟火版绽放的绚烂效果。不过游戏的音效比较单调，如果能后续多更新一些原作中的音乐的话游戏体验会提升不少。随着关卡的进行游戏的难度也会不断提升，对于笔者这种三消苦手来说还是很有难度的。

随着游戏的进行玩家还能解锁『花舞少女』的各种壁纸作为奖励，喜欢三消类型的玩家可以尝试一下。

花舞少女：夜来舞三消

游戏原名：ハナヤマタ　よさこいパズル!
开发厂商　：avex pictures Inc.
游戏平台：iOS/Android
游戏类型：益智解密
收费方式：道具收费
官网下载：http://hanayamata-snsgames.com/

MOBILEGAME


ios


android



与美少女一起制作动画！

■ 文 / 如月千华
■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

Aloct 首部后宫作『LOVEREC.』

INFO

游戏名：LOVEREC.
中文名：恋爱录像
出品：ALcot
原画：仁村有志、鳴海ゆう、ちこたむ、あおなまさお（SD 原画）
剧本：空下元、瀬尾順
音楽：Angelnote
发售日：2015 年 6 月 26 日

STORY

时间是樱花已经散去的四月底。故事从临近海边的宁静小镇上的一所学校开始了。

主人公梁濑旭是一个不喜欢拘泥于细节的行动派，他极富摄像师的天赋，就算吃饭的时候也不会放下手中的摄影机。他为了拍摄出“给人带来笑容”的作品，打算与喜欢照顾人的青梅竹马方永千穗一起设立在游戏中被称为“动好会”的动画摄影同好会。而这一行动却遭到了旭原本所属的影像研究会的天才监督白泽美悠纪的强烈反对，以至于双方必须在新生入学的学校说明会上进行比赛，如果旭能赢过影像研究会她就认同动好会。

然而，虽然旭为了募集成员而四处奔走，但眼看期限快到了却依然没有结果，正当束手无策之时，他爱用的摄像机里竟然跑出一个自称是摄像机精灵的少女——瞳。而且似乎在瞳的加护之下，旭的运气瞬间好转，很快就结识了为了编辑动画而不到校上课的怪人少女御厨乃梨。

这些新的邂逅为旭周围的环境带来了巨大的变化，就这样，少年少女们烦恼，欢笑，悲伤，哭泣，在稀松平常的青春路上，直面自己的内心，逐渐迈出了前进的步伐。



瞳

Hitomi
CV：上原あおい

动好会的成员，比旭低一年级的学妹。其真实身份是旭爱用的摄像机的精灵。自从突然出现在旭的面前之后，便以旭的表妹的身份与旭一起生活，并协助旭展开摄影工作。平时称呼旭为“哥哥大人”，性格平易近人，悠闲自得，别看她这么瘦小，却是个十足的贪吃鬼。兴趣是边走边吃零食，以及擦拭身体（据说是在做整备）。她出现的目的是为了帮助旭的幸福起源，以及为旭和女主角们的恋爱鼓劲。不过，当她察觉到自己的感情之后……

负责瞳的画师仁村有志表示，瞳的另一套类似战斗服（？）让他废了很大脑筋去设计，让我们期待她在作中的表现吧……



白澤 美悠紀

Shirosawa Miyuki
CV：歩サラ

影像研究会的副会长，旭的同班同学。是个取得了多个新人奖的天才美少女监督。对旭作为摄影师的手腕做出极高评价，并想方设法将旭据为己有。本质上来说，她是个完美主义者兼本性的抖 S，由于与人交往时口不遮拦态度尊大，以致其在四处树敌。出身于名门大家，恋爱观十分古风和纯情。对男性毫无免疫力，经常因为鸡毛蒜皮的事弄得满脸通红。看上去比较像“正室”的角色，不过特殊的属性和性格会让她变成一个搞笑专用角色。

在设计阶段原本被指定为银发，但后来考虑到角色属性的平衡，还是将她设定成了用过都说好的黑长直。

芳永千穂

Yoshinaga Chiho
CV：井ノ上花

旭的青梅竹马。以辅助监督的身份参与着视频制作。性格不拘小节，做事踏实，拥有“残念妻”的属性，十分乐于照顾废柴男。与旭就像是姐姐和弟弟一般的关系，总是说着让人感觉意味深长的话逗弄着旭。话说人不可貌相，她瞒着大家在某视频网站做着生放送的女主播，而且还拥有被摄影机对着就会幸福的让人烦恼的性癖……

设计上为了突出她开朗活泼的一面，而有意为她营造了一种偶像的感觉。这种气氛让她虽然位于类似姐姐的位置，但却不显老气。



御厨 乃梨

Mikuriya Nori
CV：木ノ下やや

比旭低一年级的学妹。从开学典礼以来一直宅在家没有上学。实际上她是以“OZ”这一网名展开着制作活动的视频编辑的专家。特别喜欢动画和游戏，平时虽然很安静老实，但每当说起某偶像动画的时候，她就会两眼放光，激动不已。她十分怕生又害羞，总是泪目和脸红，内向的性格与突出的胸部成反比。为了寻找自己真正想做的事而加入了旭设立的动好会。

人设和 CG 虽然看起来比较像三无少女，但其实只是极度内向而已，头上那戳呆毛便是让她高冷不起来的“决定性标志”，让人感觉是一只懒洋洋的小猫。



COMMENT

虽然分家 Aloct ハニカム在去年下半年就已经推出了多款新作，但对于本家来说这还是自去年 Aloct 的十周年纪念作『Clover Day’s』之后的第一部新作，制作阵容找回了『Clover Day’s』的几位主力把关，品质可以得到保障。

简单回顾 Aloct 以前的作品，大致可以分为重视温馨气氛的纯爱故事，以及以新本三部曲为代表的捏他系恶搞作品。前者的世界观基本沿袭自现实世界，而后者虽然比较胡闹，但设定方面却做得比较细致。因此从本作的设定和整体气氛来看，摄影机跑出萌妹子这样莫名的设定，初见给人感觉更像是ハニカム会推出的作品。不但如此，官方还专门表示，本作将是 Aloct 首次挑战后宫戏作品——当然准确说来过去的作品中后宫气氛也很重，但每作还是不存在所谓的后宫结局，都是更纯爱一些的一对一的故事（什么？你说后宫也是纯爱？）——可见厂商是想在新本三部曲之后寻找下一个突破口。先不管后宫系是否可取，这种探索和拥有常识的精神还是值得支持的。

另外比较有趣的是，本作配合故事主题，在通关之后会开启一个“妄想 REC”模式，玩家可以利用游戏准备的立绘，背景和台词，亲自编写故事和设计场景，而且自己设计的场景还可以配信给其他玩家体验，游戏发售后还会陆续追加一些该模式专用的 DLC……这或许将带来一番新的体验也说不一定哦。▲



■文/如月千华 ■责编/白石 ■美编/塔里

奶粉作还是创新之作！？ TigreSoft 完全新作

『幻のディストピア』

INFO

游戏名：幻のディストピア
中文暂译：幻之反乌托邦
出品：てぃ～ぐる
原画：彩つづら
剧本：てんしー
发售日：2015 年 7 月 24 日



STORY

这是一个发生在遥远未来的故事。由于世界的人口膨胀，人们自给自足的平衡被打破，在治安陷入混乱，国家土崩瓦解的情况下，政府修建起了高高的墙壁，在内部设立了人类最后的乐园，被称为乌托邦的特别保护区域。

故事开端，主人公曾我以转校生的身份，出现在大批著名资产家子女就读的学校——梦丘学院。曾我拥有出众的身体能力，敏锐的感官，以及压倒性的强运。虽然看上去似乎一切都受到眷顾，但实际上正因为曾经体验过绝望的深渊，他才会发奋努力地向高处攀爬，最终目标更是要爬上世界的顶点。

作为生活在特别区划内的名门子弟，曾我在这座被约束了和平的箱庭都市中，一面怀抱着不可告人的秘密，一面胸怀大志地前进着。





来栖川 叶子
Kurusugawa Youko

CV：奏雨

乌托邦里最有名资产家的独生女。在优良的环境中，成长为了一个头脑明晰，运动神经拔群，容貌端庄秀丽，可以说集完美于一身的少女。虽然她对人很有礼貌，也很会照顾人，但受到双亲的影响，有时候会藐视身份比较低的人；面对主人公曾我也表现出一种无法令人接受的冷淡态度，而这些都将逐渐在故事的展开中一点点发生改变。某种意义上，她的这些改变同时也是她世界价值观的改变。

作为本作的第一女主角，她将与故事的核心密切相关。用通俗点的话来说她便是一个比较标准的酷娇（クーデレ），虽然最开始反感主人公，但想必故事后期的反差会萌个够吧。



铃森 朱莉
Suzumori Akari

CV：沢泽砂羽

温柔善良，性格温和，平易近人，受到大家的喜爱。

她是一直没有子嗣的铃森夫妇领养的女儿，以铃森家长女的身份，在养父母的精心关爱中长大。她明白养父母将自己像亲生子女一般对待，一心想要报答这份恩情，这种心情也是她待人温柔的源泉。主人公曾我的出现打破了她平凡的学校生活，曾我破天荒的言行虽然一再让她吃惊，但她同时也乐在其中。

在本作个性十分强烈的众多角色中，她算是十分王道且最具常识的女主角，也是本作面对恋爱最真挚而纯粹的角色。她的路线比较适合喜欢甜蜜恋爱故事的玩家。



北条 琉璃子
Houjou Ruriko

CV：大花どん

在曾我家工作的女仆，拥有强大的毒舌属性，负责打理曾我家的家务，以及严格管理他的日常生活。她在幼年时，母亲被卷入杀人事件而去世，因此险些被驱逐出乌托邦，当时因为得到曾我的救助才得以留下，至今也一直居住在曾我家里。虽然看上去面无表情，让人觉得感情淡漠，但实际上她内心一直隐藏着一股想要找出杀母凶手的强烈复仇心。

在本作中，她是与主人公接触最久，配合也最默契的女主角，各种毒舌和相互吐槽，两人之间有趣的交流也是本作看点之一。面对琉璃子内心的阴暗部，主人公又将如何去处理呢？



牧园 枫
Makizono Kaede

CV：苍原千佳

看似孤僻，言行粗暴的少女。

许多资产家将自己的子女送入梦丘学园，一方面为了让他们得到优质的教育，另一方面也希望借助子女之间的交流，帮助自己拉帮结派。不过进入学校后，枫却总是一个人行动，而很少见她与其他学生交流。她虽身为经营着某著名公司的财阀家的女儿，但由于家里有一位各方面都十分优秀的姐姐，出于自己的劣等感，她决定走上与姐姐完全相反的道路。

简单的说，她就是一个傲娇，也是本作唯一的傲娇担当。初期与叶子一样对主人公没有好脸色，但随着故事展开，她也逐渐被积极而踏实展开行动的主人公所吸引。



COMMENT

今年年初，TigreSoft（てぃ～ぐる）在网站上气势汹汹地公布了三部新作，成为玩家们热议的焦点之一。三作具体分别是：1、由新人制作的完全新作『幻のディストピア』。2、由『晓之护卫』系列和『レミニセンス』系列的黄金组合衣笠彰梧 × トモセシュンサク担当的新作。3、收录全新追加剧本的『レミニセンス』系列两作合集。

虽然一口气公布三作的行为展现出了人气品牌的底气，但作为一部完全新作与后两者同时登台，却让『幻のディストピア』陷入了一个比较尴尬的处境。多年来，经过前两个系列的累积，衣笠彰梧 × トモセシュンサク这对组合无疑已经积攒了相当的人气，即便他们的新作至今还没有公开任何具体信息，出现一个由来路不明的新人制作的新作也是完全没有吸引力的。而作为去年才推出了第二作的『レミニセンス』，在老玩家中间的热度也尚未退去，虽然合集已是十分明显的骗钱手段，但对于关心追加剧情的FANS来说，其吸引力还是大于前面的新作。而更关键的是，TigreSoft这样安排，很容易让人认为『幻のディストピア』只不过是回收开发衣笠彰梧 × トモセシュンサク新作所需资金的前置手段，品质也就可想而知，如果不是心甘情愿交这份奶粉钱的真FANS，就更不愿意去花冤枉钱了。

实际回到这部新作上，首先原画师彩つづら的名字或许老玩家在几部旧作的通关名单里看到过——此人之前一直在社内担任美术工作，还算有一定经验，只不过从本次的人设图来看，与トモセシュンサク之间还是存在着不小的差距。而剧本写手てんしー的确是一位没有什么经验的新人，表现如何还有待考验。单独从世界观和人物设定来看，近未来，传统国家定义崩坏，高墙，选民主义下的乌托邦……这些元素总让人想到那部“少年文学巨著”（笑）『NO.6』，虽然不算特别新颖，但还算是拥有着足够的吸引力。

总的来说，或许这款『幻のディストピア』的确不会TigreSoft的重头作品，但相信至今为止都以品质为重的TigreSoft并不会轻易搬石头砸自己的脚。姑且让我们期待一下新人组合如何通过对于阿宅们来说的“乌托邦”——GALGAME这一媒体来表现反乌托邦的主题吧。▲

Sister

■文 / 药屋芥末 ■责编 / 如月千华 ■美编 / 塔里

名称	ゆきこいめると 中文暂译：雪恋溶解
出品	FrontWing
原画	ななかまい
剧本	保住圭，七央結日（安堂こたつ），insider
音乐	安瀬聖
发售日期	2015 年 3 月 27 日

说起 Frontwing 的ななかまい，想必大家能够想到的是『ピュアガール（pure girl）』和『イノセントガール（innocent girl）』，这次带来的作品『ゆきこいめると』，也是ななかまい独自担当原画和 SD 原画的作品。前面提到的两个游戏也是曾经一时成为过话题的作品，两者均是以变态和浓厚的 H-scene 作为卖点的萌拔游戏，之前成为梗的“pure girl 一点也不 pure”便是从这系列里面出来的。所以理所当然的，新作在简介出来之时也被认为是类似系列的作品（即使名字里面没有ガール）。而当作品发售之后，玩家意外地发现，这作里面的变态要素少了，甚至可以说是根本没有多少，取而代之的是带给玩家萌えゲー般的体验，在同样浓厚的 H 体验之上，剧本给了玩家展示了有趣的日常和 4 位充满魅力的女主角。

首先从这次的剧本阵容上来看，除了前两作都在的七央外，加入了擅长描写恋爱喜剧的保住圭，还有以恋爱日常闻名的『Lovely × Cation』的剧本 Insider，能够很明显看出这次的剧本会在恋爱喜剧上面下功夫。实际上本作无论是开头的倒叙手法，还是序章的剧情展开，都让整个游戏洋溢着欢乐的氛围，从共通线开始就带给玩家一种很有意思的感觉。本作的主题是让大家更加喜欢冬天。前两作的共通线可以说是充满了各类的变态段子还有提前渲染出来的浓郁 H 气氛，像是『ピュアガール』充满性暗示的日常和『イノセントガール』里面非常直接的性骚扰（如取材、夜袭等）。本作的共通线日常则是罕见地比较普通（即俗称的普通萌作），然而普通之中包含的却是非常鲜明的主题和有意思的角色互动，主人公一开始是一位非常怕冷、非常讨厌冬天的人，出门贴满暖宝和在室内凑着暖气口取暖的生动形象让人仿佛看到了冬天里面的自己。因为寒冷所以讨厌冬天的主人公和在“ふゆ部”（下译为冬日部）的女主们相遇了，正如冬日部的主旨所言，要让人们喜欢上冬天，男主角与冬日部的女主们一起打雪仗，堆雪人，一起早起扫雪，一起享受劳动后的甜汤，一起观赏清晨的第一缕阳光从树上的冰条折射的美景，逐渐开始理解了冬日部里面成员的想法，开始变得慢慢喜欢上了冬天。可以说是通过冬天的魅力和角色的魅力，把游戏中人物想要让更多人喜欢上冬天的心情展现给了玩家。



如何把一部萌作写得有意思，除了剧本和日常要写得有意思之外，更重要的是能够通过剧本把角色的魅力给表现出来。要说本作中女主角们的魅力，给人的感觉就是 4 位的性格都是比较鲜明的，首先每个人都给玩家一个不同的印象。たるひ在四位女主角里面算是比较接近正常人的角色，对话中多数担任的是吐槽的一方但是给玩家一种笨拙的印象，在日常里面也是经常被三樁和男主用下流的梗来捉弄。不得不说小仓结衣为这个为角色的表现加了很多

分，前面的一段唱歌表演也是让人笑得停不下来，说话战战兢兢说不顺畅的笨拙形象更是表现地淋漓尽致，让玩家由衷地发出“啊，这个角色真可爱啊”的感叹。嗶音则是给人一种吵闹角色的印象，总是能够轻易脑补出秋刀鱼的那声“先辈先辈！”。正如名字所言，嗶音的行动起来总是像烈风一样，日常中她总是大大咧咧无拘无束，但是恋爱起来却能让人看到她女孩子的一面，意外地擅长料理还有奇怪的料理兴趣也是她非常有意思的地方。嗶音线路虽然是先上车后补票的类型，但是后来的主动告白也展现出了她的魅力所在。接下来的雫里则是学姐系的角色，从言语上看来是一个很有包容力的角色，当然从胸部看起来也是非常有包容力的（笑）。与たるひ一样，开篇时学姐便是男主角熟悉的角色，给人一种男主经常受到关照的感觉，印象最为深刻的是部员们轮流抱着她来取暖的场景，足够体现了她是在冬日部里面照顾大家的角色。同时也有着总是很在意自己

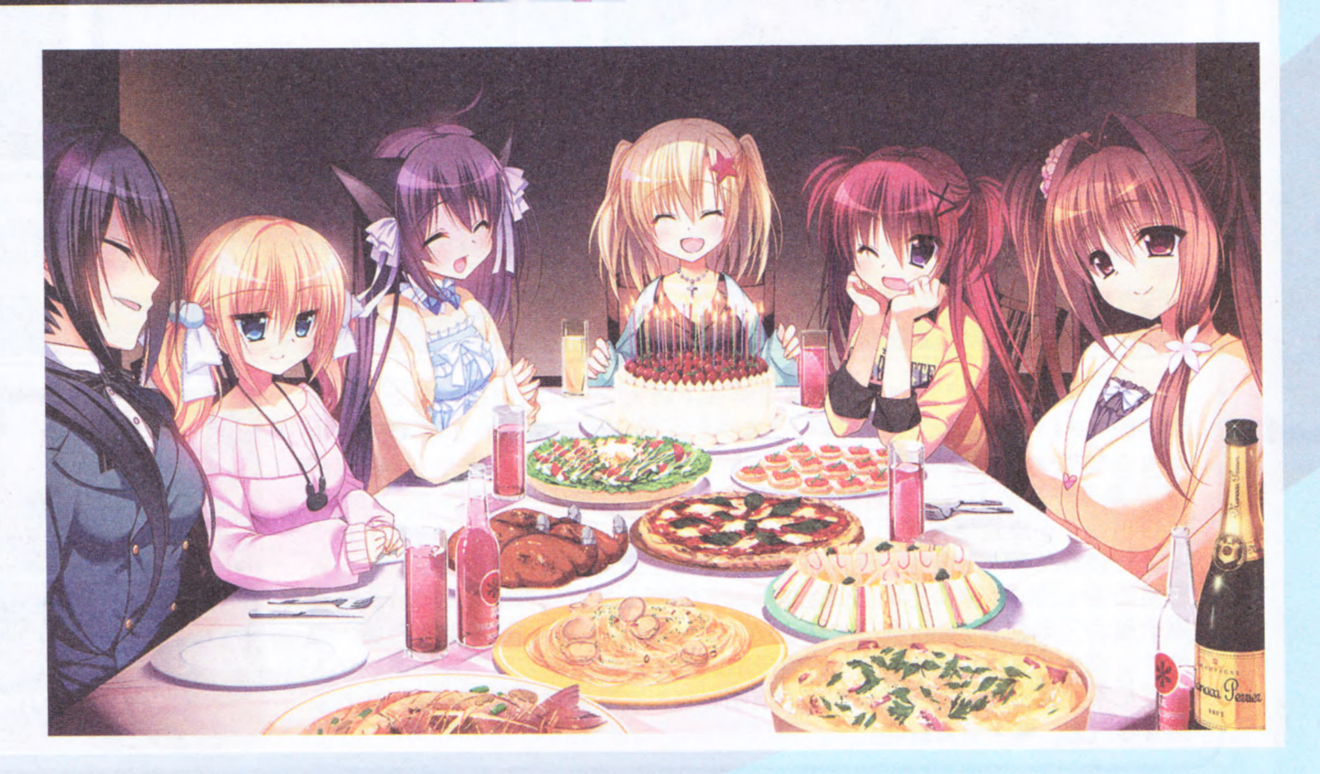




容易出汗体质的可爱的一面。雪姬就是游戏中喜欢冬天的孩子，同时还是冬天的收藏家，喜欢拍照，说话方式很奇特。对于让男主角喜欢上冬天非常的执著，毫不掩饰地表露出对冬天的喜爱是她的魅力所在，为了让男主感受到冬天的魅力而努力的姿态非常可爱。

当然除了以上这些角色本身的特质外，本作还从很多其他地方补足甚至放大了角色的魅力。至于笔者为什么要不断地提起『ピュアガール』那两作，也是因为本作在进入个人线之后同样有着浓厚的H的氛围，不仅如此，更是将前面提到的一些相关的性癖融入到了H场景里面，让玩家能够进一步地提起兴致。『ピュアガール』里面是将不同的变态的性癖和H场景结合起来描写，而这作则是将一些看起来比较平常的特殊体质与H结合，当然就实际出来的效果来说ななかまい老师的画工功不可没。例如雫里的出汗体质，则是在CG上通过衣服逐渐湿透来呈现出效果，此外这个体质从兴奋后出汗增加变成了喜欢和男主角互闻味道，并且达到了中毒的状态。还有雪姬的舔冰棍的爱好也在后面个人线里的“口技”中体现了出来。『ピュアガール』可以说是将各女主角变态性癖加入了H的玩法，而『ゆきこい』则是通过将角色的特征融入到H-scene中从而将个人的魅力放大展现给玩家，让玩家除了实用角度之外，也能在萌的一方面得到满足。除此之外，ななかまい老师也通过丰富的表情还有可爱的SD绘让日常变得生动有趣，角色变得更加可爱（这里不得不提到たるひ的迷之兽耳，在游戏中还会根据情绪的变化进行上下摇动，让不少兽耳爱好者大声叫好）。虽然本作没有传统的伪娘，但是大龄未婚老师还有经常说相声一样的三橋同学在日常里面起到了调动气氛的效果，使整个游戏都充满着欢乐的气氛，让人基本是笑着玩下去的。

最后还要说到的是，虽然该作可以说是一部萌拔作，但不仅表现出了角色魅力，同样更是将剧情和主题结合地非常紧密的一作。从共同线到个人线都在围绕着冬天这个主题来展开剧情，男主角到底会不会喜欢上冬天，女主角们各自有和冬天有着什么故事，冬日部的部员们到底有多喜欢冬天，冬天和角色们到底都有着什么样的魅力，相信你玩了这一作就可以找到答案。▲



微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

开头首先要宣布对于大陆听众的巨大好消息（虽然估计大家都已经知道了），上期提到今年初音全息演唱会已经确定登陆大魔都，近期就会开票。不少听众应该已经期待了很久，借用最近流行的话来说：果然是活久了就什么都能看到啊（泪）。回到本月的 Vocaloid 版，有和改编相关的两则消息。一是名曲『Just be Friends』小说正式开始连载，二是进行中的名曲『脳漿炸裂ガール』电影计划宣布原作者れるりり也会倾情出演。于是我们本月的推曲也从这位事业一片大好的 P 主的新曲开始吧。

【ミク GUMI リンルカ】ガールズトーク【オリジナル MV】

番号：sm26174993 作者：れるりり

风头正劲的れるりり本月连续两日投稿，不过都不属于他最热门的"girl"系列。第一首投稿『【GUMI】ヘリオライト【オリジナル】番号：sm26167279』是为页游『ケルベロスブレイド』所创作的主题曲，质量上乘但是亮眼度不高比较中规中矩。第二天投稿的这首『ガールズトーク』就有趣多了 XD 光是 Vocaloid 就用了四位，的确可以凑一场"girl's talk"了。开头的"哔哔哔哔哔哔————"加上出现的超可爱画风就奠定了这首作品可爱甜美的基调。歌词完全是女子会，昨晚的电视剧啦不会的作业啦班里的八卦啊，看歌词深深觉得れるりり的女子力也实在是高呀……难怪有不少女生表示共鸣，还有男生表示"我女朋友就是这样的"，嗯，女孩子们真是可爱啊可爱极了（欣喜泪）。









リア充で流行りの「ないものねだり」を非リアがラップしてみたwwww

番号：sm26195513 作者：Weekend's

为了庆祝 520 日特别要推出这首神曲（特大雾）！原曲是由大阪府堺市出身的 4 人（都是 90 后）rock 乐队 KANA-BOON 创作并演唱的去年大热曲『ないものねだり』，是首晒幸福的恋曲，颇受恋人的欢迎。~~Nico 作为一个单身男（？）聚集地~~自然不会放出这种晒幸福歌，于是正义的 FFF 团使者 Weekend's 组合出现了，迅速博得了巨大同情，收入了近五十万再生。Weekend's 是☆イニ☆和るた两人的合称，他们将这首恋曲做了完全改词和部分改编，将一首恋曲活生生改成了单身男的悲催生涯，加入了不少有趣的台词 rap 部分，还在副歌段埋了年初著名的"あったかいんだからぁ♪（因为很暖和呀）"梗，整体趣味横生，更不可多得是 PV 的拍摄中，两人搞怪的颜艺和浮夸的演技让人一点都不觉得出戏，反而整部作品的演唱和摄影表演剪辑等都洋溢着活泼欢乐的青春气息。春天可真好呢！



【初音ミク】メリュー【オリジナル】

番号：sm26238908　作者：ナブナ

说完古参来说说新人P主，其实今年3月ナブナ投稿就满三周年了，不过相对于大量古参来说还是半新不旧的新生代P主一枚啊。2013年初开始走红，至今已手握两首百万曲，也是成绩耀眼。这首『メリュー』其实是首有点黑暗负面的曲子，ナブナ在主米中写这首是"灯篭流し"的歌，灯篭流し是为亡者所点的河灯，也有人根据歌词和PV猜测，这首新曲中所谓的亡者，是否就是他旧作『ウミユリ海底譚』中的主角？倒是旋律方面一如既往地上脑，调教出的隐约特殊机械感也颇触动心弦，说起来，由于这首歌副歌段几句歌词结尾特意加重的"のだ"两字，不少评论在建议ナブナ给自己取名叫做のだP呢www







【KAITO】CHAOS CORD【オリジナル】

番号：nm26179231 作者：新城P

新城P大概最近接触V家的读者都不会很熟悉，其实他是一位相当受欢迎以调教Kaito为主的古参P主，很独特的一点在于他在新曲投稿时还会附上带有伴奏、调教数据等原始数据的压缩包公开分享下载。2008年初作品发表后，接连几年都有kaito名作问世，如『Pane dhiria（番号：nm9437578)』，活跃期在2008~2010年，自从2012年5月后他已经3年没有投稿了，本月投稿新作CHAOS CORD（无秩序法典），依然沿用Kaito，对于曾经喜爱过他的听众来说，实在是充满了惊喜和感动。



JALの現役客室乗務員が「39」を踊ってみた

番号：1428646703 作者：JAL

JAL是日本航空公司的缩写，之前我们说过日本军乐队演奏的Vocaloid曲，这次大会议连航空公司也来参一脚了XD不过其实欧美的漫展多年来就有用来做宣传的一面，常见各种厂商摆台，明星宣传新片等，所以仔细想想航空公司参加本国漫展开拓市场也很正常嘛（托下巴）。这回JAL派出了旗下的空姐来跳舞，本身经过形体训练的空乘们热舞还是很赏心悦目哒，背景还是JAL自家的展示博物馆，真是佩服宣传部的无所不用其极啊。







要特别恭喜唱见版BL合唱的"罪恶源头"，あさまる×じゃっく合作的名曲『magnet』(sm7027938)于5月12日投稿六周年啦！上期有说蛇栗版的『magnet』以及他们5月17日同台演出的消息，果然这两位十分贴心地在Live中同台送上了这首经典『magnet』的Live合唱版，顿时有一种时空穿越之感让人颇为感慨啊。唱见Gero 5月刚结束他首次的上海Live，同时他的新专辑宣传也已经在Nico上线了，欢迎支持→Gero MV「The Bandits」(番号：sm26268704)。另一位刚结束BiliBili Micro Link成都站出演的唱见that还在B站投稿了为大家演唱的中文版『七里香』。最后提一个严肃的话题，本月有人气唱见钢兵制作投稿的『鋼兵式「人気歌い手になる方法」講座』(sm25983440)，从题目看大概会觉得只是指导唱见的选曲、演唱、制作等经验，其实除了这些之外，还提到了不少现在唱见圈存在的"投机取巧"成名法，借人气曲、其他人气唱见东风或者和其他知名唱见/P主炒CP绯闻等，一时间引起了不少争议。其实很多观点都有认为可以把Nico看成是一个小型的娱乐圈，有实力者也必然存在投机上位者，各中利弊自然各人观点不同罢了。好啦，这回也就到这里，那我们下次再见(o´・∀・)ノハーィ▲

你的专属女主养成计划

——专访半次元人气coser变态狩子

■提供／半次元 ■摄影／舔手指的毛毛虫 ■责编／白石 ■美编／塔里

CN：狩子
所在地：广州
星座：摩羯座
微博：@变态狩子
本命角色：两仪式／时崎狂三
最近在看的动漫：Fate/stay night UBW、终结的炽天使
半次元个人主页：http://bcy.net/cn128542

半次元：狩子你好～来和大家打个招呼，简单的介绍一下自己吧！

(。・`ω´・) 大家好，我是变态光哥。

半次元：给大家讲一下“变态狩子”的来由吧。

(*￣▽￣*) 原本是叫“瘦子”的，因为刚开始玩cos的时候小伙伴们都说我很瘦然后就成瘦子了，后来要装个B！所以改成狩子了=-=（其实也不知道什么意思，只是看起来很特别），然后变态是因为微博名字“狩子”被人占用了，所以被迫在前方加了个变态！

半次元：是什么契机让你开始接触到cosplay的？

很多年前，喜欢上一个叫风间召唤的coser，喜欢她出的作品，然后自己也喜欢动漫，于是突然有一天，就试着玩了～

半次元：觉得现在的自己和刚接触到cosplay的自己有什么不同呢？

╮(╯_╰)╭现在年纪大了耶，不像以前能出自己喜欢的萌系角色了……

半次元：怎么会，狩子还是那么可爱啊！于是现在出cos更倾向于哪类角色？

腹黑、病娇、精分、多重人格、少女类型的角色。甜美小正太也很喜欢！不过现在很少出男性角色了。

半次元：这次是由于什么原因会出『路人女主的养成方法』这部作品的女主呢？

女主加藤惠显然是在此动画中最缺卖点的角色，但正是这种稀有的设定吸引了我，因为不是巨乳御姐和金发萝莉这种长期不变的主角设定，在第0话中被其余三位主角占尽了戏份，根本不会留意到加藤惠，但在最后一幕与男主步行在竹林中那段，即刻就打动了我（＝ω＝.）

半次元：拍照的时候有没有可能遇到过人前来勾搭呢？会选择怎么应对？

这次没有路人来勾搭哦。以往有遇过拍照的时候被路人偷拍的情况，会回避其他人的相机手机，然后请摄影师帮忙挡一下。

半次元：来求透露最近新的COS计划啦～

准备要cos路人女主里面的诗羽学姐=w=还有就是准备第二本狂三cos本，将会出更多不同版本的三三。





半次元：除了 cos 之外狩子似乎还自己经营了一家淘宝店的样子，是时候来卖安利啦～

http://soul-kariko.taobao.com（狩 soul 自选衣橱）买买买！！！！
（·（ɪ）·）其实小店是卖日常女装的，还附带卖一些掉节操的 doge 创意小周边，偶尔会有个人周边，例如最近和摄影师毛毛虫合作出的 cosplay 写真本『REBEL』，是魔法少女小圆剧场版『叛逆的物语』-恶魔焰 主题的，有兴趣的小伙伴可以去入手哟！！

半次元：来给自己贴个标签吧～觉得自己具有什么属性呢?

神经病

半次元:这个标签跟印象中的狩子好大反差 Σ（゜Д゜）话说喜欢狩子的都知道狩子家里有一只汪酱，给大家讲讲和汪酱的日常吧～



刚认识他的时候他是萌萌哒的，叫小光。现在经历了一年的风风雨雨，改叫光哥了。虽然长得猥琐，可我还是很爱他，我们的日常就是每天上演“人不如狗”。

半次元：最后啦～果然还是和粉丝们说点什么吧～

（・∀・） 谢谢寿司们喜欢俺的作品！俺会继续努力撸更多好的 cos 作品出来！



摄影感谢：@ 舔手指的毛毛虫
有爱的小伙伴可以来入手哦～



乘回风兮载云旗

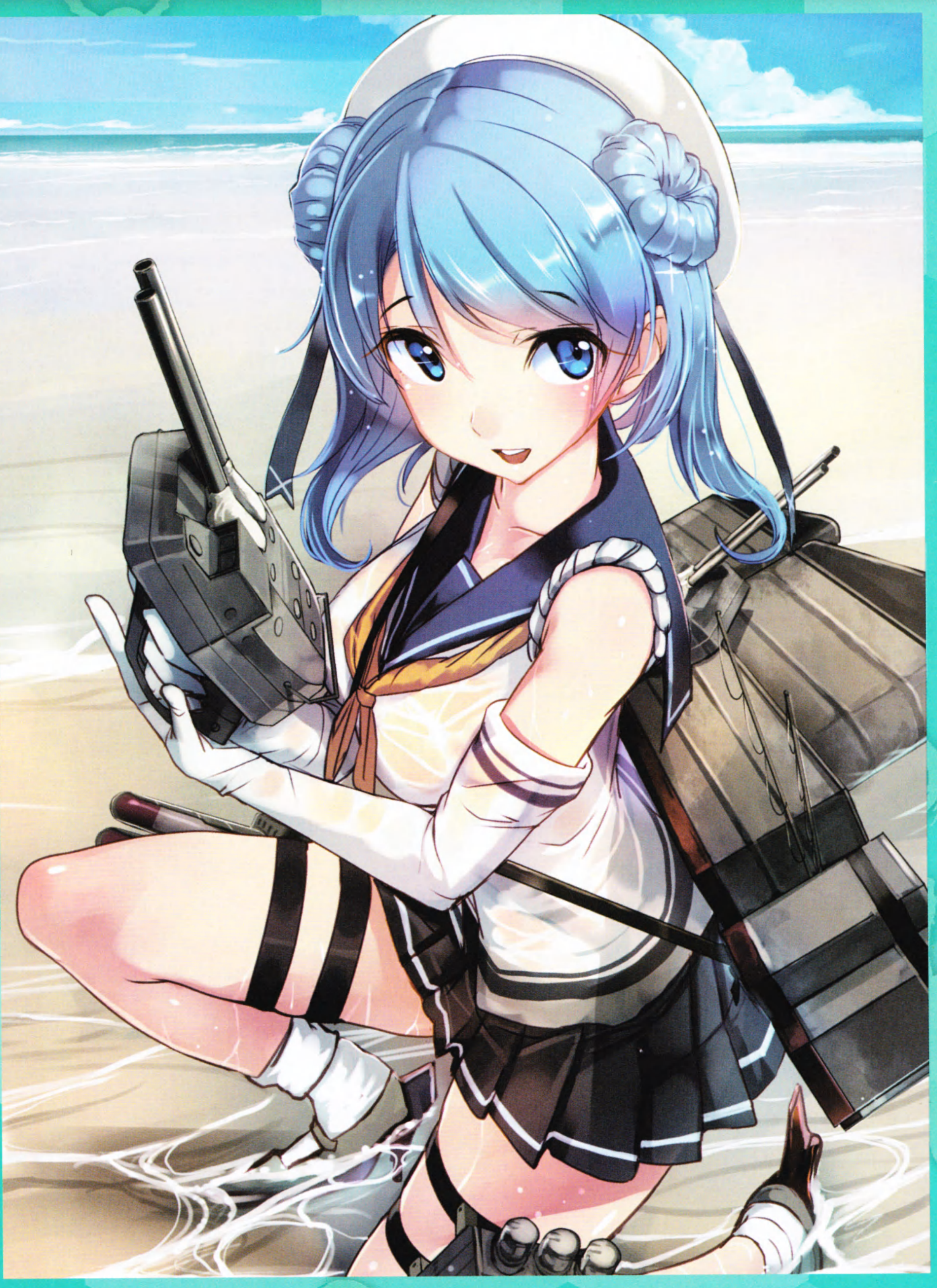
■文/wakesnow ■责编/稗田 ■美编/塔里

They withered with the wind.
——『Kantai Collection』
Kagero Class Destroyer (IIpart)

『舰队收藏』“阳炎”型驱逐舰篇（下）

“阳炎”型驱逐舰共建有十九艘，分别为：“阳炎”、“不知火”、“黑潮”、“亲潮”（未实装）、“早潮”（未实装）、“夏潮”（未实装）、“初风”、“雪风”、“天津风”、“时津风”、“浦风”、“矶风”、“滨风”、“谷风”、“野分”、“岚”（未实装）、“萩风”（未实装）、“舞风”、“秋云”。可见后半部分的“阳炎”型驱逐舰多以“～风”为名。后期的“阳炎”型驱逐舰继续担当旧日本帝国海军（以下简称IJN）水雷战队的核心骨干，不少舰都一直战斗到战争后期，战场经历相当丰富，但是最终都没能逃脱灭亡的命运。





历史与游戏

“浦风”意为海边吹来的风，与“滨风”意思相近。

“阳炎”型11号舰“浦风”是二代目“浦风”。初代是一战前“浦风”型驱逐舰1号舰，由英国船厂建造，但是内燃轮机由德国提供。由于一战爆发德国停止提供内燃轮机，最终“浦风”型驱逐舰建造受到极大影响，2号舰被转卖给意大利，IJN最后只接收了“浦风”。1936年退出现役担当练习船，1945年才在空袭中沉没——此时二代目“浦风”已经沉没。“浦风”两代都运气不佳，因而海上自卫队（以下简称“海自”）并没继续采用这一舰名，但是在漫画『亡国的宙斯盾舰』中却出现了假想的海自“浦风”舰。



1939年4月“浦风”于大阪的藤永田造船所开工（该船厂还建造了“黑潮”、“夏潮”、“谷风”、“舞风”等阳炎型姐妹舰），1940年12月15日与“阳炎”型10号舰“时津风”同一天竣工，隶属于吴镇守府（这就是“浦风”带广岛腔的由来）。竣工后，“浦风”与姐妹舰“矶风”、“谷风”编组为第17驱逐队，次年“滨风”也加入第17驱逐队。第17驱逐队从属于第1水雷战队（旗舰“阿武隈”），开战前夕第1水雷战队编入南云机动部队，负责对航母部队的护卫与警戒。

1941年12月，第17驱逐队护卫南云机动部队前往珍珠港，揭开了太平洋战争的序幕。随后，第17驱逐队与第8战队（重巡“利根”、“筑摩”）护卫第二航空战队（“飞龙”、“苍龙”）陆续参加了威克岛攻略作战、拉包尔攻略作战、达尔文港空袭作战、爪哇岛攻略作战、锡兰湾海战。

1942年3月的印度洋攻略作战中，“浦风”跟随“筑摩”脱离本队单独前往拦截并击沉一艘荷兰商船。随后第17驱逐队与第2航空战队、第3战队第2小队（“榛名”、“金刚”）编为别动队脱离南云机动部队，前往炮击圣诞岛，圣诞岛守备部队投降。4月，第17驱逐队编入第10战队（旗舰“长良”）。6月，第17驱逐队参加中途岛作战，救援了沉没的“飞龙”。“浦风”返回本土后随即护卫“瑞鹤”前往阿留申群岛，支援基斯卡岛攻略作战。8月，美军开始登陆瓜岛，瓜岛拉锯战揭开序幕。“浦风”便参加了护送陆军一木支队登陆瓜岛的行动。随后，第17驱逐队临时编入第18战队（“天龙”、“龙田”）支援新几内亚的米尔恩湾登陆作战。10月，参加南太平洋海战，并护卫损伤的“瑞凤”等舰返回本土修理。11月，护卫修理完毕的“阿贺野”返回所罗门海域，并开始参加“鼠运输”作战。12月，“浦风”参与被潜艇击伤的“卯月”救援行动，最终将“卯月”拖曳回拉包尔。

1943年2月，“浦风”参加了三次瓜岛撤退作战，平安返回。随后与“天津风”一同前往救援被潜艇大破的“春雨”，成功将“春雨”拖回特鲁克基地。此后，“浦风”主要以特鲁克、拉包尔等地为中心从事护航运输任务。11月，美军对拉包尔大规模空袭。“浦风”前往救援空袭中大破的“阿贺野”，因“阿贺野”船舵失灵，“浦风”从“阿贺野”的尾部对其拖曳（“长良”从前部对其拖曳），最终将其拖回特鲁克。随即，“浦风”与第7驱逐队（“潮”、“曙”、“涟”）一同护卫航母“瑞凤”、“云鹰”、“冲鹰”等舰返回本土，途中“冲鹰”被潜艇击沉，“浦风”与“涟”一同搭救了“冲鹰”的幸存者。

1944年2月，“浦风”随特鲁克基地残留的舰队主力转移到林加泊地，从事运输任务。5月“浦风”转移到塔威塔威。6月，第17驱逐队（“矶风”、“浦风”、“滨风”、“雪风”）参加了马里亚纳海战，“浦风”护卫“翔鹤”，“矶风”护卫“大凤”，“滨风”护卫“隼鹰”等舰，“雪风”则护卫运输船队。这次海战中，“翔鹤”、“大凤”等舰被击沉，“浦风”再次担当救援队员的角色，救援了“翔鹤”的幸存者。10月，“浦风”



作为驱逐队旗舰率领第 17 驱逐队在第 10 战队旗舰“矢矧”麾下参加了萨马岛海战，获得了难得的雷击作战机会，结果因为鱼雷受波浪干扰纷纷提前引爆，基本没有取得战果。11 月，第 10 战队解散，其舰艇编入第 2 水雷战队。“矢矧”与第 17 驱逐队护卫“大和”、“长门”、“金刚”返回本土，途经台湾海峡时，被美军潜艇发现。美军潜艇第一轮雷击命中了“金刚”，第二轮雷击瞄准了“长门”却命中了“浦风”。当时，“矶风”、“滨风”忙着救援“金刚”的舰员，而“雪风”忙着护送“大和”、“长门”脱离，结果都错过了“浦风”的救援，结果“浦风”全员随舰沉没。

游戏中，“浦风”是在 2014 年 5 月 23 日实装的，至今无法建造，只能在 2-5、2-4、4-2、4-3 等地 boss 点掉落。改造等级为 35 级，初始装备带 94 式反潜爆雷，改造后送 12.7cm 连装高角炮（后期型），具有一定的牧场价值。



舰娘

“浦风”是游戏中少有的广岛腔，与“黑潮”、“龙骧”等同属于稀有资源的关西腔舰娘，不过“黑潮”、“龙骧”都更接近于大阪腔。“浦风”的个性非常开朗活泼，也乐于助人，在第 17 驱逐队四姐妹中大概是最值得信赖与依靠的一位。如此性格的“浦风”也被视为类似“雷”那样的“废柴提督制造机”。最能体现这一点的，大概是“浦风”的厨艺了吧。在第 17 驱逐队里，“滨风”对厨艺略知一二、大概对甜点还算拿手，“谷风”也就能做做饭团的样子，至于“矶风”则是镇守府里著名的暗黑料理能手，从“矶风”的报时语音里可以看出她暗黑料理的可怕，能挽救她的暗黑料理的，就只有“浦风”了。在“浦风”的精心指导下，“矶风”的料理才勉强能入口，从而间接拯救了提督的性命。

“浦风”的人设也颇有特点，尤其是头上盘成甜甜圈形状的发辫，颇为类似“金刚”的发型。考虑到历史上“浦风”与“金刚”同时沉没，这大概就是两者相类似的原因吧，官方四格里这两人的关系也是格外要好。另外值得一提的是，“浦风”的乳量在小学生当中也算是相当超规格的，与“滨风”、“潮”等并称为“小学生中的叛徒”，自然也拥有着不小的人气。



矶风

CV/川澄绫子

司令，第十七驱逐队，随时可以出击……对吧，滨风……滨风？

历史与游戏

“矶风”意为“吹向海滩的风”，与“浦风”、“滨风”的意思相近。

初代目“矶风”为一战时期“矶风”型驱逐舰 1 号舰，姐妹舰为“滨风”（初代目）、“天津风”（初代目）、“时津风”（初代目）。这四舰的二代目都是“阳炎”型驱逐舰，其中“滨风”与“矶风”还是同一驱逐队的队友，彼此搭档的时间较长，也算是历时两代的悠久姐妹了，因此在游戏中“矶风”台词里与“滨风”的互动相当多。战后，海自并没有继续采用这一舰名，不过海上保安厅（以下简称“海保”）则以此命名了一艘巡视艇。在小说『亡国的宙斯盾舰』中倒是有假想的海自“矶风”舰登场。

“阳炎”型驱逐舰第 12 号舰“矶风”，1938 年 11 月于佐世保工厂动工（“雪风”也建于该厂），1940 年 11 月竣工，随后与“浦风”、“谷风”编成第 17 驱逐队（次年 6 月“滨风”加入）。1941 年 12 月，第 17 驱逐队护卫南云机动部队前往偷袭珍珠港，揭开太平洋战争序幕。随后，第 17 驱逐队一直追随南云机动部队东征西讨，陆续参加了拉包尔攻略作战、达尔文港空袭、爪洼岛攻略作战、锡兰湾海战等战役。

舰

“阳炎”型篇

1942年3月，第17驱逐队追随第2航空战队组成别动队，脱离机动部队，前往空袭圣诞岛，迫使守军投降。4月，第17驱逐队脱离第1水雷战队编入第10战队，仍然继续担当机动部队的护卫。6月，中途岛海战中，“矶风”在空袭中中弹一时无法航行，修复后与“滨风”一同前往救援“苍龙”的幸存者，将其转移到“千代田”上。7月，第10战队编入第3舰队（重新编组的机动部队）。8月，第17驱逐队转入第8舰队（外南洋部队），开始对瓜岛进行支援运输作战。9月，“矶风”与“弥生”一同行动时，遭遇空袭，“弥生”击沉，“矶风”先行避退没有及时救助，之后2周“矶风”与“望月”等返回“弥生”沉没海域，救起了不少“弥生”的舰员。10月，第17驱逐队转出外南洋部队，编入机动部队前卫，参加了南太平洋海战。

1943年1月，已经返回所罗门海域的“矶风”继续从事“鼠运输”作战。2月，ケ号作战（瓜岛撤退战）开始，第17驱逐队全员都参加了三次撤退行动，“矶风”在四姐妹中搭载的陆军士兵最多。在第三次撤退行动中，“矶风”在空袭中受创，勉强撤退至肖兰特泊地，随后返回吴港修理。介于“矶风”在ケ号作战的优异表现，时任吴镇守府司令的南云忠一中将对其舰员大加褒赏。7月，“矶风”修理完毕后，与“日进”号水上飞机母舰等舰前往拉包尔，途中遭遇空袭，“日进”沉没，“矶风”救出幸存者后继续前往拉包尔。8月，从拉包尔转移到特鲁克，与“滨风”、“涟”、“时雨”一同参加了第一次维拉拉维拉岛海战。9月，参加セ号作战。10月，与“秋云”、“夕云”、“五月雨”、“时雨”一同协助撤离维拉拉维拉岛守军，途中与美军舰队遭遇，爆发第二次维拉拉维拉岛海战。11月，参加对卡维恩岛的运输作战，途中触雷小破。

1944年，“矶风”随特鲁克基地残留舰队主力转移到林加泊地。3月，“雪风”加入第17驱逐队——第17驱逐队成为了破格的拥有5艘驱逐舰的驱逐队，而“矶风”担当了驱逐队旗舰。6月，与“谷风”一同执行反潜任务时，“谷风”被美军潜艇击沉，“矶风”救助了“谷风”的幸存者。随即，马里亚纳海战爆发，第17驱逐队编入小泽机动部队，分别担当各艘航母的护卫——其中“矶风”担当“大凤”的护卫。在“大凤”发出攻击队之后，“矶风”舰员还在向攻击队挥帽致意、放松警惕时，潜伏的美军潜艇偷袭击沉了“大凤”，“矶风”最终只能眼睁睁看着“大凤”沉没。8月，“矶风”前往救援触礁的“敷波”。10月，莱特湾海战中，“武藏”遭到美军集中攻击而开始倾覆，“矶风”舰员拍下了“武藏”倾覆的遗照——但是最终是“滨风”与“清霜”留下来救援“武藏”舰员。萨马岛海战，“矶风”在“矢矧”的指挥下对盟军护航航母群进行了雷击，结果毫无建树。11月，第10战队解散，第17驱逐队护送幸存的战舰“大和”、“长门”、“金刚”返回本土，途径台湾海峡时，遭遇美军潜艇伏击，“金刚”、“浦风”被击沉，“矶风”与“滨风”忙于救援“金刚”的舰员，结果“浦风”舰员全灭。返回本土后，“矶风”与“滨风”、“雪风”一同护送“信浓”从横须贺前往吴港，结果途中又一次遭遇美军潜艇伏击，“信浓”沉没。

1945年1月，第17驱逐队旗舰由“滨风”转到“矶风”。4月，“矶风”与“滨风”、“雪风”



等舰护卫“大和”开始“天一号”特攻作战，企图突入冲绳海域袭击盟军登陆船队。特攻舰队行进到坊之岬海域，遭遇盟军大规模空袭。“滨风”在空袭初期就被击沉，而“矶风”则大破，失去航行能力，第2水雷战队司令下定放弃对“矶风”的拖曳，“矶风”舰员转移到“雪风”，“雪风”对其雷击处分，鱼雷穿过“矶风”船底，因而改为用舰炮击沉，最终“矶风”因鱼雷的诱爆而沉没。

游戏中，“矶风”是在2014年8月8日夏季活动“AL作战/MI作战”中作为E-6的通关奖励而登场，可以说是非常超规格的待遇——之前活动最终奖励都是如“大和”、“武藏”之类的大船，再不济也是“酒匂”这样的中等舰船。将一艘驱逐舰作为一次大型活动的最终奖励，可以说是相当的荣耀。考虑到这次活动E-6的难度，“矶风”也可以算是一种至高荣誉的象征，真正的“大佬之证”。至今，“矶风”既无法建造，也无法在日常海图中掉落，仅仅在2015年2月的冬季活动“迎击！特鲁克泊地强袭”最终海图E-5的boss掉落，其难度可以想象。今后“矶风”的获得恐怕仍然只能通过活动海图的掉落，错过“矶风”的提督需要更多的实力与更好的人品。

“矶风”改造等级为45级，这同样是超规格的，尤其是对驱逐舰而言。“矶风”改的数值相对其他姐妹，在防空值上较为突出。当然比起众多的二改小学生而言，“矶风”改并没有性能上的优势。

舰娘

“矶风”的人设咋一看非常风骚，所以当运营第一次开始在推特放出她的立绘时，引发了众多提督的钦慕。不过等到不少提督历尽千辛万苦迎来了“矶风”，却往往会发现她的性格与想象的差别很大——“矶风”的性格完全与“软妹”搭不上界，而是相当的英气，个性颇为冷峻高傲。这大概捏他自“矶风”最后一任舰长前田实穗少佐，此人为参谋出身，为人严苛冷峻，然而凭借其高超的操舵能力赢得了部下的信赖。这与后期幸存的驱逐舰中普遍存在着的舰长与水兵打成一片的和谐氛围相差很大。CV川澄綾子完全运用的是saber的声线，因而“矶风”也就有了“驱逐王”、“镇守府英灵”的别称。而冷峻高傲的英气与“长门”颇为相似，在日本的提督那里，“矶风”还有着“迷你长门”的别称。

“矶风”是继“大和”、“阿贺野”三姐妹后又一位不好好穿袜子的舰娘：一只短袜、一只长筒袜的设定无疑让强迫症患者感到不适。这大概是“矶风”最终与“大和”、“矢矧”一同参加“天一号”特攻作战的缘故吧——不过其他参加者也都没这样穿袜子，这大概还是“矶风”作为活动最终通过奖励的高贵象征吧。

“矶风”虽然个性较为冷峻，对提督有些高高在上，却也是较为关心。不过她的关心显然没有很好的表达出来，这点主要体现在“矶风”



糟糕的厨艺上：早饭是找“滨风”来指导，结果大失败，提督腹疼不已，因此蒙上心理阴影；午餐是靠“谷风”送来的饭团度过；晚餐则是在“浦风”的精心指导下终于成功达到能吃的程度，可喜可贺。在结婚后的母港台词里，我们也能发现“矶风”对自己的厨艺彻底放弃治疗，最终还是以去间宫食堂解决了吃饭问题。因此，在同人作品中，“矶风”往往是作为镇守府暗黑料理师之一登场的，还间接影响了“滨风”的厨艺风评（笑）。

从“矶风”的台词里可以看到，“矶风”与“滨风”作为搭档，感情颇为要好。同人作品中，这两人作为 CP 的登场率也较高。而从沉没台词来看，“雪风”与“矶风”也是颇有因缘。随着“矶风”登场，第 17 驱逐队全员实装，以第 17 驱逐队整体来创作的同人作品也渐渐多了起来。





历史与游戏

“滨风”就是海风的别称，与“浦风”、“矶风”意思相近。日文虽然写作了“浜风”，但日文中的“浜”实则为中文的“滨”。

初代“滨风”为一战时期“矶风”型驱逐舰 2 号舰，与初代“矶风”就是搭档。“阳炎”型驱逐舰 13 号舰“滨风”作为二代目，继续成了“矶风”（二代）的妹妹。战后，海自并未再次采用这一舰名。而海保则用来命名了一艘巡视艇（这一型巡视艇有上百艘之多，其中还有“矶风”、“雪风”、“初风”等舰名）。

1939 年 11 月于浦贺船渠开工，1941 年 6 月完工，随后加入第 17 驱逐队——是第 17 驱逐队四姐妹中最后一位加入的。竣工后在东宝电影『第八十八年的太阳』一片中出演一艘建造中的驱逐舰。1941 年 12 月，第 17 驱逐队在第 1 水雷战队的旗下，加入南云机动部队，护卫航母部队前往偷袭珍珠港。随后，第 17 驱逐队一直追随南云部队南征北战：爪哇岛攻略作战、拉包尔攻略作战、达尔文港空袭作战、印度洋攻略作战等等。

1942 年 6 月，中途岛海战中，“滨风”与“矶风”负责护卫第 2 航空战队（“飞龙”、“苍龙”），“苍龙”在美军的俯冲轰炸第一波就中弹而迅速沉没。“滨风”与“矶风”留下救援“苍龙”舰员，目睹了“苍龙”惨烈沉没的全过程。8 月，美军开始登陆瓜岛，瓜岛拉锯战随即展开。“滨风”与其他 5 艘驱逐舰一同护送陆军一木支队登陆瓜岛。随后，第 17 驱逐队临时编入第 18 战队（“天龙”、“龙田”）支援新几内亚的米尔恩湾登陆作战。10 月，第 17 驱逐队重新编入机动部队前队，参加了南太平洋海战。战后第 17 驱逐队第 2 小队（“矶风”、“滨风”）护送“瑞凤”返回本土。

1943 年 2 月，第 17 驱逐队参加ケ号作战（瓜岛撤退战）。3 月，“滨风”拖曳着“满潮”与“舞风”一同返回休整。6 月，休整后的第 17 驱逐队与第 3 战队、第 7 战队、第 2 航空战队等部队重新返回特鲁克。之后，“滨风”与“雪风”、“矶风”等编入外南洋部队（第 8 舰队），以特鲁克、拉包尔等地为中心执行运输护卫任务。7 月，参

加了库拉湾海战与科隆班加拉岛海战。8月，参加了第一次维拉拉维拉岛海战。

1944年2月，第17驱逐队随大部队从特鲁克转移到林加泊地。3月，第16驱逐队解散后，“雪风”转入第17驱逐队，“滨风”与“雪风”作为第2小队成员成为了搭档。6月，第17驱逐队再一次加入机动部队参加马里亚纳海战。“滨风”加入燃料补给部队的护卫队，队中“白露”与油轮“清洋丸”相撞沉没，“滨风”救援了其舰员。随后“滨风”加入到小泽机动部队乙部队（第2航空战队“飞鹰”、“隼鹰”、“龙凤”等），救援了战斗中被击沉的“飞鹰”舰员。10月，第17驱逐队加入栗田的第一游击部队，参加了莱特湾海战。战斗中“武藏”被美军飞机集中攻击而开始倾覆，“滨风”与“清霜”一同前往救援，最终两舰合计救出了1423名“武藏”舰员（其中“滨风”救出了约800名）。11月，第17驱逐队护送幸存的战舰部队返回本土，途径台湾海峡时，遭遇美军潜艇伏击，“金刚”、“浦风”中雷沉没，第17驱逐队旗舰随即转移到“滨风”。返回本土后，随即与“矶风”、“雪风”一同护送“信浓”由横须贺转移到吴港，岂料途中再次遭遇美军潜艇袭击，“信浓”沉没，“滨风”与友舰再次担当了救援舰，共救出约1400名“信浓”舰员。

1945年1月，第17驱逐队前往护送运输船队前往台湾，途中“滨风”与一艘油轮相撞而小破，驱逐队旗舰转移到“矶风”。4月，“滨风”与“矶风”、“雪风”等一同护卫“大和”执行天一号特攻作战，在坊之岬海域迎来了盟军大规模空袭。“滨风”在第一波空袭就中弹中雷，迅速沉没，幸存舰员由“初霜”救起。这一战中，“矶风”也沉没了，第17驱逐队最终仅剩“雪风”一舰。

游戏中，“滨风”于2014年3月28日实装，在一些日常海图的boss点掉落。一般捞“滨风”推荐去2-2，配合日常南西任务还是很容易出的。在第17驱逐队当中，“滨风”大概是最容易入手的。“滨风”初始携带94式反潜爆雷，30级改造后自带22号水上电探，也算是具有一定的牧场价值。数值上，“滨风”由于长期担当机动部队护卫之故，防空值、反潜值比其他驱逐舰略高，运也与“矶风”等天一号作战参加组成员一样相对较高。

舰娘

“滨风”是一个非常懂礼貌的认真女孩，为人做事较为谨慎，虽然认真严肃，却也没有搭档“矶风”的傲气，容易亲近，甚至有时候也略带些呆萌的色彩。对待提督也是非常上心，尤其是在圣诞节时，在其他舰娘都吵着向提督要礼物时，“滨风”反而给提督送上第17驱逐队的礼物。婚后的母港台词也是非常温馨，会主动关心提督并给提督做好吃的。总而言之，“滨风”也是一位体贴入微的乖巧女孩，女子力非常高。不过说到“滨风”的厨艺，在“矶风”的台词里提到了她受“滨风”指导的早餐大失败，一定程度上对“滨风”造成了风评被害。不过从“滨风”的情人节立绘来看，“滨风”的厨艺应该还不差吧。

从人设而言，“滨风”无疑是非常惹人注目的，傲人的双峰让她一下子与“潮”并称为“小学生中的叛徒”，而且与“潮”的遮遮掩掩所不同，“滨风”非常自信地展示着她的双峰，因而也赢



得了“乳风”的别称——虽然“浦风”的乳量也不小，但是比起“滨风”还是略逊一筹。“滨风”对自己双峰的不在意，也为她增添了天然的属性。加上黑丝属性，“滨风”在同人本子上可以说大活跃，其人气也大有异军突起之势（笑）。

与其他舰娘的关系上，“滨风”一方面与长期的搭档“矶风”要好，另一方面也与后期的伙伴“雪风”相处不错，人缘比较吃得开。同时，作为同样拥有别样乳量的小学生，“滨风”与“浦风”、“潮”也常常一同登场。第 17 驱逐队作为整体而登场的场合也越来越多了，相信这一驱逐队的人气也会越来越高。



谷风

CV 小松真奈

哟，提督，要加油呐～



历史与游戏

“谷风”意为白天平地吹向山谷的风，而“山风”则为夜间从山谷吹向平地的风（“白露”型驱逐舰中有“山风”，未实装）。初代“谷风”为一战后建造的“江风”型驱逐舰 2 号舰，退役后以“废弃驱逐舰第 19 号”名义在吴港充当浮桥，直到二战后才解体，比二代目“谷风”反而活的更久。说到“谷风”之名，江户时代有位著名的相扑力士（第四代横纲）名为“谷风梶之助”，因而“谷风”下水时的纪念册上便绘有这位力士的图像。游戏中“谷风”带有东京腔调，大概也是这个原因吧（“谷风”在大阪建造，隶属吴镇守府，与东京原本无缘无分）。二战后，海自并未继续采用这一舰名，而海保则两度采用这一舰名来命名巡视艇。

“阳炎”型 14 号舰“谷风”，1939 年 10 月于大阪的藤永田造船所动工，1941 年 4 月入役，编入第 17 驱逐队，隶属于第 1 水雷战队。1941 年 12 月，第 17 驱逐队作为南云机动部队的护卫，参加了偷袭珍珠港行动。随后，“谷风”与僚舰继续伴随南云机动部队行动，陆续参加了威克岛攻略作战、拉包尔攻略作战、达尔文港空袭、爪哇岛攻略作战等一系列作战。

1942 年 3 月，第 17 驱逐队第 1 小队（“谷风”、“浦风”）跟随第 3 战队第 2 小队（“金刚”、“榛名”）前往炮击圣诞岛。随后，第 2 航空战队、第 17 驱逐队及第 3 战队第 2 小队组成别动队再次攻击圣诞岛，迫使守军投降。之后，第 17 驱逐队回归机动部队，前往印度洋参加锡兰岛海战。4 月，第 17 驱逐队编入新建的第 10 战队，继续担当机动部队的护卫。6 月，中途岛海战中，最后奋战的“飞龙”也遭到美军重创，不得不由“卷云”雷击处分。然而“凤翔”的舰载机发现“飞龙”舰上依旧有不少幸存者。在全军已经全线撤退的情况下，“谷风”被命令单独前往搜救“飞龙”幸存者。“谷风”在完全失去制空权的情况下，神奇地避开了众多的炸弹。然而“飞龙”此时已经完全沉没，“谷风”最终无功而返。8 月，瓜岛战役爆发，“谷风”参加了运输陆军一木支队登陆瓜岛的行动。10 月，第 17 驱逐队重归机动部队，参加南太平洋海战。战后，“谷风”与“浦风”一同护卫大破的“筑摩”返回本土修理。之后一直活跃在所罗门方面的运输作战上。

1943 年 2 月，第 17 驱逐队参加了ケ号作战（瓜岛撤退战）。7 月，库拉湾海战中，“谷风”与“凉风”一同击沉了一艘巡洋舰。之后，一直活跃在本土与特鲁克之间的运输线路上。

1944 年 2 月，第 17 驱逐队护送重巡洋舰部队从特鲁克转移到林加泊地。3 月，“雪风”从被解散的第 16 驱逐队转入第 17 驱逐队，使得第 17 驱逐队变成了罕见的 5 舰编制。当时“谷风”舰员对“雪风”抱有些许的反感：“雪风把第 16 驱逐队的僚舰都吃掉了。”不想一语成箴，“雪风”加入不久，“谷风”就成为了第 17 驱逐队第一艘战沉的驱逐舰。5 月，“谷风”转移到塔威塔威基地，与“矶风”、“岛风”、“早霜”一同执行反潜任务。6 月，在例行的反潜警戒任务中，“谷风”被美军王牌潜艇“Harder”（SS-257）捕捉到，发射了四枚鱼雷，命中两枚，“谷风”随即发生大爆炸而沉没。

游戏中，“谷风”于 2014 年 4 月 23 日春季活动“索敌机，起飞！”中作为唯一的掉落舰先行实装。2014 年 8 月的夏季活动“AL 作战 /MI 作战”中亦有掉落。2014 年 9 月 21 日，随着 3-5 海图的实装，“谷风”终于可以在日常海图中掉落。与“滨风”一样，“谷风”初始也携带 94 式反潜爆雷，而改造后则自带 94 式反潜爆雷与 93 式声纳。不过数值上并未与其他姐妹舰有多大区别，实用性一般。

舰娘

“谷风”是一位健康元气、大大咧咧的运动系少女，口音带有东京腔调（虽然是大阪出身），说话做事都较为干净利落，非常飒爽。不过在第 17 驱逐队里，“谷风”就显得有些影薄，个性不如姐姐们那么鲜明。

在人缘上，“谷风”与“浦风”在历史上便是搭档，两人感情自然较为要好。而从“矶风”的台词里，也可以看到“谷风”在“矶风”料理大失败时能及时给她与提督提供好吃的饭团，可见两人关系也不错。而“谷风”在时分限定台词中提到撒豆子时则会叫上“滨风”，因而这



两人关系也不差。由此可见，第 17 驱逐队四姐妹内部还是相当和谐的。不过，历史上“谷风”舰员对“雪风”加入第 17 驱逐队颇有芥蒂，因而同人里这两人的关系也就比较微妙了。



历史与游戏

“野分”为秋季至初冬时节台风的古称。初代“野分”为日俄战争时期“神风”型驱逐舰（初代）18 号舰。“阳炎”型 15 号舰“野分”为二代目，恰好也是“丸三建造计划”中“阳炎”型的最后一艘。

1939 年 11 月于舞鹤工程动工，1940 年 4 月竣工，10 月 31 日，与“舞风”、“岚”、“荻风”编组为第 4 驱逐队——“野分”也是第 4 驱逐队从组成到解散唯一一艘常驻的驱逐舰。第 4 驱逐队隶属于第 4 水雷战队（旗舰“那珂”）。

太平洋战争爆发后，第 4 水雷战队编入南方部队本队，参加南洋攻略作战。开战首日，“野分”便俘获了一艘商船，这也是 IJN 开战后第一艘俘获的船只。1942 年 2 至 3 月间，第 4 驱逐队第 1 小队“野分”与“岚”，伴随重巡洋舰“爱宕”、“高雄”、“摩耶”等在爪哇岛南部海域进行破交作战，取得了击沉多艘商船、俘获 1 艘商船、击沉多艘护航舰等战果。6 月，第 4 驱逐队编入南云机动部队警戒队（第 10 战队：旗舰“长良”），参加了中途岛海战。当“赤城”中弹大破后，“野分”与“岚”开始转移“赤城”的舰员，最终联合舰队下令由第 4 驱逐队四舰对“赤城”雷击处分。之后，第 4 驱逐队北上支援阿留申群岛方面。7 月，第 4 驱逐队正式脱离第 4 水雷战队，编入第 3 舰队（重新编组的航母机动部队）第 10 战队旗下。8 月，瓜岛战役爆发，第 4 驱逐队第 1 小队（“岚”、“荻风”）参加了对瓜岛的运输作战，而第 2 小队（“野分”、“舞风”）则继续留在第 3 舰队的前卫部队，并参加了第二次所罗门海战。随后，“野分”与“舞风”也开始活跃在各地的运输作战之上。10 月，第 4 驱逐队回归机动部队，参加南太平洋海战。战后，“野分”等护送受创的航母、重巡洋舰等返回本土修理。12 月，第 4 驱逐队到达拉包尔，编入外南洋增援部队，主要从事鼠输送任务。在第三次运输作战中，“野分”遭空袭中弹大破，无法航行，由“长波”拖曳回肖特兰泊地。随后，“野分”被拖曳回特鲁克泊地，接受了应急修理。

1943 年 2 月，“野分”护卫着同样受创的“白露”一同返回本土修理。7 月，“野分”修理完毕，返回特鲁克泊地。8 月，在维拉湾海战中“荻风”、“岚”被击沉。9 月，“山云”编入第 4 驱逐队。

1944 年 1 月，“舞风”、“野分”编入南东方面部队，从事拉包尔方面的运输任务。2 月，两舰返回特鲁克泊地。此时 IJN 预测到美军即将对特鲁克泊地实施大规模空袭，主力战舰已经转移到帕劳群岛。两舰预定返回本土，结果因故推迟了 1 天，迎来了美军对特鲁克的大规模攻击。美军的进攻不仅仅包括舰载机的大规模空袭，还包括大量水面舰队的炮击。美军战舰“新泽西”、“衣阿华”等舰的猛烈炮击，一下子击沉了“舞风”与“香取”。在如此紧急时刻，“野分”被迫放弃对“舞风”的救援，优先逃生，最终凭借高超的操舰能力与强大的运气，成功逃离，与“山云”汇合后前往横须贺。“野分”对“舞风”的见死不救，后来也成为了“野分”幸存者挥之不去的阴影。3 月，在横须贺，“野分”编入第 11 水雷战队（旗舰“龙田”）参加鼠输送作战，途中“龙田”被美军潜艇击沉，护卫队旗舰转移到“野分”，“野分”救援“龙田”舰员后，继续运输任务。此时，“满潮”顶替战沉的“舞风”加入第 4 驱逐队。4 月，“野分”从第 11 水雷战队回归第 4 驱逐队。6 月，第 4 驱逐队编入渾作战序列，但最终作战中止，参战部队北上与小泽机动部队汇合，参加马里亚纳海战——第 4 驱逐队被分到了乙部队，除了救起多名飞行员外并没有建树。战后，“朝云”也加入了第 4 驱逐队。10 月，第 4 驱逐队参加





历史与游戏

“舞风”顾名思义是舞蹈着的风，即旋风。在“阳炎”型驱逐舰中，“舞风”也是少有的没有先代的舰名。

1940 年 4 月于藤永田造船所动工，1941 年 7 月竣工，隶属横须贺镇守府，10 月编入第 4 驱逐队。太平洋战争爆发时，第 4 驱逐队 4 舰正好是最新锐的驱逐舰，它被编入南方部队本队参加了南洋攻略作战，随后经历了爪哇岛机动作战、孟加拉湾机动作战等战役。

1942 年 6 月，第 4 驱逐队编入南云机动部队，直接担当航母部队的护卫。南云机动部队在中途岛海战遭遇毁灭性打击时，“舞风”与“荻





莱特湾海战：“山云”、“朝云”、“满潮”编入西村舰队，“野分”由第 10 战队直属，加入栗田舰队。在萨马岛海战中，“筑摩”因大破而落伍，“野分”前往救援“筑摩”，救起了 100 余名幸存者，结果在与本队汇合的路上遭遇了美军水面舰队的拦截——其阵容基本与特鲁克袭击舰队相同，但是这一次“野分”好运不再。在美军舰队包括战舰在内的大小舰艇 45 分钟猛烈炮击中，“野分”伤痕累累，最终还是被美军驱逐舰的雷击引爆了“野分”弹药库，一下子引发了剧烈的爆炸，“野分”连同“筑摩”的幸存者全员阵亡。

究其“野分”的战历，所谓“补枪王野分”的说法并不确切——大部分都是牵强附会，在日本也没有“雪风、时雨、野分”三大祥瑞的说法，一般提到的祥瑞舰也就是“雪风”与“时雨”，“野分”的经历实在称不上祥瑞，且结局异常惨烈。

游戏中，“野分”是在 2014 年 11 月 14 日秋季活动“浑作战”中作为活动的最终奖励先行实装的，也是继“矶风”后又一艘以最终奖励的荣耀登场的驱逐舰。因而至今，“野分”也没法通过常规途径获得，只能寄希望于活动海图掉落。“野分”的改造等级为 35，作为驱逐舰已经相当超规格，但是数值上并没有特别的突出。

舰娘

“野分”的服饰、发型等都与“舞风”相映衬，这一对也是官方早早定下来的 CP 组合。“野分”的个性非常类似于“滨风”，讲究礼貌，严格使用敬语，显得有些古板严肃，有时候还略带些伤感。只有提到“舞风”时，“野分”绷紧的神经才会舒缓下来，对略显任性的“舞风”充满了关爱。对待提督，“野分”也是细致入微，一天三餐都是用心准备（早餐和食，晚餐牛排，餐食非常多样），厨艺好到“赤城”都会过来蹭饭的程度。

在官方四格里，因为“野分”参与了对“赤城”的雷击处分，“赤城”、“加贺”对“野分”也一直保持着复杂的感情。为了能接受迟早到来的“野分”，“赤城”、“加贺”还会跟“舞风”及她制作的“野分”抱枕一同睡觉，来消除心理阴影。另外，历史上的“野分”救援过“龙田”、“筑摩”等舰的舰员，因而她们对“野分”的到来也非常高兴。而作为四水战的一员，“野分”的到来，也让偶像“那珂”激动不已，紧拉着她跟“舞风”来为她的表演伴舞。而在第四驱逐队的四舰中，目前只有“野分”、“舞风”实装，这两只舰在历史上长期保持着密切的搭档关系，只不过当“舞风”遇难时“野分”却爱莫能助，只能见死不救。两人的纠葛，为同人作品提供了不小的创作空间。而“野分”沉稳的个性，与“舞风”的活泼也刚好形成了鲜明的对比，足以激发许多同人作者对这一对的创作热情。总而言之，虽然有些木讷，“野分”在镇守府却意外地挺受欢迎。

风”救援了“加贺”幸存者，随后第 4 驱逐队 4 舰奉命对“赤城”雷击处分。之后，第 4 驱逐队北上支援阿留申方面。7 月，第 4 驱逐队正式脱离第 4 水雷战队加入第 10 战队。8 月，随着瓜岛战事吃紧，第 4 驱逐队南下支援所罗门方面，“舞风”与“野分”一同参加了第二次所罗门海战。随后，两舰以肖特兰泊地为中心实施了多次鼠运输作战。10 月，第 4 驱逐队回归机动部队，参加南太平洋海战。战后，“舞风”与“初风”等护送受创的航母返回本土修理。12 月，在鼠运输作战中，“野分”大破，由“长波”拖曳回肖特兰，然后再由“舞风”拖曳回特鲁克。

1943 年 1 月，“舞风”与第 17 驱逐队在执行护航运输任务途中，发现一艘美军潜艇，“舞风”与“浦风”在航空兵支援下击沉了该潜艇。这大概也是“舞风”反潜值略高的由来。2 月，“舞风”作为驱逐队旗舰，参加了ケ号作战（瓜岛撤退战），在第 2 次撤退作战中，“舞风”在空袭中大破，由“长月”拖曳回肖特兰泊地，然后由“雪风”拖曳回横须贺。8 月，第 4 驱逐队在维拉湾海战中失去了“荻风”与“岚”，“山云”加入填补空缺。12 月，“舞风”修理完毕，返回前线。







1944 年 1 月，“舞风”、“野分”编入南东方面部队，从事拉包尔方面的运输任务。随后两舰返回特鲁克。在出发约定推迟一天后，“舞风”、“野分”等舰在特鲁克迎来了美军的大规模袭击。“舞风”在空袭中大破而无法航行，企图将司令部转移到“野分”也为能成功。当“野分”还在试图拖曳“舞风”时，美军水面舰队出现，对特鲁克泊地进行炮击补刀。“野分”最终放弃救援“舞风”独自逃离，而失去航行能力的“舞风”则在美军猛烈的炮击中奋战到了最后，最终全员战沉。

游戏中，“舞风”是在 2013 年 7 月 10 日横须贺、吴、佐世保三镇开服纪念时实装的，也是最早的一批带有报时台词的舰娘之一。“舞风”至今无法建造，只能通过掉落获得，推荐捞船的海图为 3-3（每个红点都有掉落）。

舰娘

“舞风”正如其名一样，是一位喜爱舞蹈的活泼女孩，永远挂着灿烂的笑容，永远会抓住任何机会尽情跳舞，虽然有时候会显得有些任性，但是无论是对待提督，还是对待其他舰娘，她的阳光总是能带动起活泼的氛围来。

然而在乐观开朗的外表之下，“舞风”也有着自己的落寞。长期以来，第4驱逐队只有“舞风”一人实装，因此她一直念念不忘着“野分”。终于在2014年11月秋季活动中等到了盼望已久的“野分”来到镇守府，实现了她长久以来的夙愿。除了与“野分”的密切关系，“舞风”历史上救助了“加贺”的幸存者，因而在官方四格中与“加贺”也关系融洽，甚至帮着“加贺”、“赤城”解开对“野分”的心结。





历史与游戏

“秋云”顾名思义便是秋天的云。与“舞风”一样，“阳炎”型最后一舰“秋云”也是IJN第一次采用这一舰名。二代目的“秋云”是战后海自“山云”型驱逐舰5号舰（DD-120），现已正式退役。

“秋云”到底是“阳炎”型还是“夕云”型，之前一直是IJN历史研究的一个公案。“秋云”与“夕云”等同期建造，竣工后与“夕云”型3舰共同编组为第10驱逐队，无论是从命名还是实际运用中，“秋云”都仿佛是“夕云”型驱逐舰的一员。对于“秋云”的舰员而言，他们也一直认同“秋云”是“夕云”型2号舰，因而有相当数量的学者持“夕云型说”。这便是“秋云”为何会穿“夕云”型制服的原因。然而在海军省的书类里，“秋云”一直被划入“阳炎”型驱逐舰而非“夕云”型，“秋云”在诸多细节上也与“夕云”型有所差别，尤其是在某次改装中采用了“阳炎”型相同的改装方案，而“夕云”型却没有进行这一改装。因此实际上，“秋云”是“阳炎”型的说法，似乎更符合事实。当然，对于本人而言，无论是“夕云”型还是“阳炎”型，都无所谓了。

1939年根据“丸4建造计划”，在浦贺船渠动工，1941年9月竣工。竣工后，先是与“胧”一同编入第5航空战队担当护卫，11月，随第5航空战队加入第1航空舰队（南云机动部队），准备偷袭珍珠港行动。太平洋战争爆发后，“秋云”追随第5航空战队先后参加了珍珠港偷袭作战、拉包尔攻略作战、新几内亚攻略作战及俾斯麦岛攻略作战。

1942年2月，“秋云”与“胧”脱离第5航空战队，编入第10战队（机动部队护卫队）；“秋云”编入“夕云”型组成的第10驱逐队，而“胧”也回到妹妹身边加入第7驱逐队。6月，中途岛海战时，“秋云”临时脱离机动部队，担当补给船队的护卫。战后，“秋云”北上支援阿留申群岛方向。7月，第1航空舰队解散，重新编组为第3舰队。8月，瓜岛战役爆发，第3舰队从柱岛泊地出发前往特鲁克泊地，伺机捕捉在所罗门海域出现的美军航母部队，由此爆发了第二次所罗门海战。9月，“秋云”编入第3水雷战队，以肖特兰泊地为基地开始对瓜岛执行运输任务。

1942年10月，“秋云”作为机动部队的前卫参加了南太平洋海战。南太平洋海战中，机



动部队大破了美军航母“大黄蜂”，使其大火燃烧、瘫痪在海上，在拯救无望的情况下，美军对“大黄蜂”进行了雷击处分，结果却还是没击沉。IJN 得知情报后，急令“秋云”与“卷云”前往，试图将“大黄蜂”俘获。两舰到达现场后发现“大黄蜂”伤势严重，大火熊熊，根本不可能靠近拖拽回港。“卷云”决定对其雷击处分，而当时“秋云”的舰长认为至少应该拍下“大黄蜂”沉没的情景，不过夜幕中难以拍照，于是决议让擅长绘画的舰员，对此场景进行速写绘画。为了仔细观察方便绘画，“秋云”还大咧咧地打开探照灯照射燃烧着的“大黄蜂”，“卷云”对“秋云”如此行动很是震惊。不过幸好这一举动没有引起美军的注意，“秋云”对“大黄蜂”的速写也顺利完成了。——这便是“秋云”在游戏或同人中常常以同人漫画创作者的身份出现的由来。

1943 年 2 月，“秋云”参加了ケ号作战（瓜岛撤退战），三次撤退行动都非常顺利，然而僚舰“卷云”却在这次作战战沉。随后，“秋云”转移到拉包尔，活跃在运输作战上。5 月，“秋云”与“武藏”等舰返回横须贺，将山本五十六的遗体从“武藏”转移到陆上。6 月，编入第 1 水雷战队，前往北方海域。7 月，参加了基斯卡岛撤退战。战后重新回归机动部队，编入第 3 水雷战队。10 月，以第 3 水雷战队旗舰的身份，参加了第二次维拉拉维拉海战。

1944 年 2 月，“秋云”活跃在本土与林加泊地之间，并参加了各种训练。4 月，在运输护航任务中，“秋云”遭遇美军潜艇的袭击而沉没，舰长在下达全员撤离的命令后，将自己关闭在舱室与舰共沉，最终“秋云”100 余名舰员阵亡，剩下 100 余名舰员顺利逃生。

游戏中，“秋云”于 2013 年 9 月 18 日与“夕云”一同实装，同样也是无法建造，只能掉落，推荐在 5-1、5-2、5-4 等图刷。数值上，“秋云”比起“阳炎”型早期诸舰，回避与运稍高，但是防空值反而略低。

舰娘

从个性来看，“秋云”非常的大大咧咧，心大到对提督的性骚扰都毫不介意的程度，而且对于自己到底是“阳炎”型还是“夕云”也抱着毫无所谓的态度。从“秋云”的台词里可以看到，“秋云”是一个狂热的同人漫画作者，保持着昼伏夜出的生活作息，就连出击时也满脑子想着画漫画的事，因而在同人里也往往作为一个卖小黄本的同人作者登场，很能引发诸多同人创作者的共鸣吧。

虽然是“阳炎”型驱逐舰，但是“秋云”与其他姐妹甚少往来，自然还是与“夕云”、“卷云”等关系更密切。“秋云”与“卷云”作为搭档时，“卷云”往往被“秋云”带着走，备受“秋云”的任性指使，因此这两人往往以SM组合登场。

另外，“秋云”的表情非常微妙地具有嘲讽感觉，继“妙高”之后成为了广大提督爱用的颜艺梗角色

PS

“阳炎”型目前尚未实装的是：

第 15 驱逐队，“黑潮”的 3 个妹妹

——“夏潮”、“亲潮”、“早潮”；

第 4 驱逐队，“野分”、“舞风”的姐妹

——“荻风”与“岚”。▲



镇守府通信：4、5月更新内容拓展及活动总结

Guardian harbor Times

四月正值舰娘两周年纪念暨动画第一季完结，如月睦月同改二，拜月教徒心欢喜



虽然改二，但是各项数值仅略高于其他一改驱逐舰，比起现役主力改二驱逐队则更是望尘莫及。幸而弹药消耗也没有提高，还是可以安心做远征役。大约官方也只是借改二的由头换张立绘给如月睦月涨涨人气吧。

新海域『镇守府近海航路』实装一月有余，活用方法也已确认

与其他 -5 的 Ex 海域相同有每月回复的血条，以及完全击破后有战果奖励，但是没有勋章奖励。取而代之的是之前圣诞活动中限定掉落的道具——礼物箱，虽然不能拿来换改装设计图但是对于日常在明石老板那里改修装备的 dalao 们换得改修资材也不是没有意义了。另一重要特点就是 Boss 点位置不是敌舰队而是资源点，在完全击破之前可以稳定获取大量资源，对于处于大建贫困中的提督可以算是一种非正规补充。

编成推荐：轻巡 1，驱逐 5

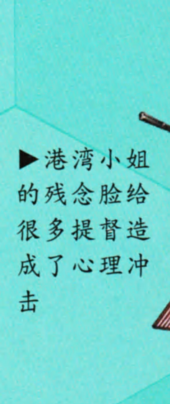


▲顺时针调转 90 度的话就能明显看出是九州岛西侧海域

春季活动总结

有甲鱼章 五张图难度不大。体感活动难度整体是在降低的，有推测是为了给被动画带入坑的新提督福利。相比较而言去年春活……本提督是被院长护卫着的离岛萝莉虐出了轮型恐惧症，不是火力不足而是根本打不到……

跟此前的差别：新的战斗系统，「能动分歧」从此罗盘娘下岗。玩家自由度提高，一定程度上方便了实验使用特殊战法推图的提督，比如夜战特化，对空特化等。



▶港湾小姐的残念脸给很多提督造成了心理冲击

▶虽然长了一副人畜无害的纤细体型，但是其实有着一击大破大和型的恐怖实力

泊地水鬼



罗马：仅能捞一艘的限定机制，欧提为了养炮捞一只拆一只结果活动结束前最后一只没有捞回来，可说得上是天理昭昭报应不爽不是不报时候未到，仅代表未能成功捞到罗马小姐的提督对这位粪提报以呵呵。

利托里奥：活动实装当天开始透露出立绘情报之前提督们纷纷对意大利小姐抱有极高的期待，尤其是作为海外舰会不会按照惯例由岛田负责。岛田的金发，赞。然而当立绘公布之后，让相当多的提督感到了失望。并不是立绘不够好，只是大家期望太高。其实从入手之后天天调戏的感觉来看，这种的立绘还是很符合其声线带来的感觉的。不如说因为先习惯了声音之后再回来看立绘的话反而能萌起来了。





葛城：72 贫乳空母家族新成员，从台词上来看是个瑞鹤厨。人设上航母越来越偏向宗教人士要素，葛城改前和服沿用天城同样的纹样，但是表示伪装网的方格在葛城身上看起来更像袈裟了。改后立绘变更则更加明显，直截了当的拿出了御币和甲板上印的“葛城神社”。当然，与同型舰相比最显著的特征就是欧派了，大约是因为云龙型前两只沿用飞龙的设计而继承了巨乳，葛城则因为物资紧张使用了驱逐舰主机和更薄的装甲。同伴增加了真是可喜可贺啊龙骧小姐。

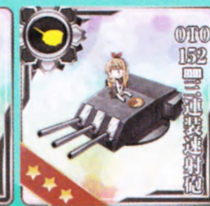
秋津洲：第一年是岛风，第二年是天津风，第三年是秋津洲，虽然目前没什么用……因为画师的缘故，装备中还是加了一个脸……

高波：本次活动新实装舰中高波可以说被其他新人完全抢去风头，只有 kamo 的口癖给大家留下一点印象。


▲人设画师自己卖梗

新装备中比较出彩的是 90mm 高角炮，相当于自带对空设计装置，而且可以改修，如果是用在四装备格的重巡就可以兼顾对空 CI，昼战二连，夜战二连达成全向输出非常好用。而二式大艇，虽然作为最终击破奖励但是仅限秋津洲装备。除了索敌数值惊人以外并没有什么 poi 用。







本次新装备除了实用性以外最大的看点大概就是装备妖精立绘了吧。全员充满了十足的意大利风情：打仗并不能阻止我们享受生活。当然，要说明的一点是，虽然大家用二战中的各种段子黑意呆利，但其实当时意大利的军工水准还是很高的，尤其是利托里奥和罗马号的 381mm 主炮，穿甲能力号称欧洲第一，世界第三。



▲ 15.2cm 联装炮改的妖精也被带坏了么？

5月例行更新以及时雨季限定

在连续两次更新中实装了梅雨季节家具、季节限定语音，以及梅雨季节的限定立绘打伞大姐姐（雾），北方酱也有打伞立绘 ┗|｀O′|┛。更加没想到的是很久不见有动静几乎被玩家和作者遗忘的 bob 舰祥凤终于迎来了第一次立绘变动（虽然是季节限定），官推发布时激动到手抖引来亲妈玖条惊诧不已……



▶通过装备改修获得的新装备大型探照灯装备妖精越来越明显的表现出本体特征（比叡、大和、鸟海）





另外还有上次更新时有传言但是没能实装的 UI 优化也在五月底的更新中实现，找装备终于不用翻十多页上海鼠标了。

随着活动结束，众多提督也进入五月病节能模式倦怠期储备资源。就算不出击也可以挂起远征在母港享受舰娘的放置语音放松一下嘛，当然能放置时挂起福利配置方便其他演习的提督就刚好了。

然后，最令六驱厨激动的消息就是晓的改二实装！话不多说，呸嘍呸嘍（舔）。▲

晓改二

艦これ
kantai collection
news flash

固有印象

超越壁障之发想

『东方绀珠传』『东方深秘录』初见速报

手に入れろ！オカルトボール!!

TH14.5 Urban Legend in Limbo

■文/mhcg ■责编/稗田阿吃 ■美编/塔里

虽然不知道有着什么缘由，不过神主似乎向来都喜欢与黄昏边境的东方格斗系列正式版挤在一起发表自己的作品：2008 年 5 月 25 日例大祭 5 的地灵殿体验版与绯想天正式版、2009 年 8 月 15 日 C76 的星莲船正式版与非想天则正式版、还有 2013 年 5 月 26 日例大祭 10 的辉针城体验版与心绮楼正式版，可以说这些作品在当期活动中为东方系列的爱好者们提供了极大的满足。到了 2015 年，神主也没有错过黄昏早前公布的「东方深秘录 ~ Urban Legend in Limbo.」正式版发布的时间，在 5 月 10 日的例大祭 12 中与深秘录一同发布了正作编号为 15 的新作「东方绀珠传 ~ Legacy of Lunatic Kingdom.」的体验版。然而，如果说之前那几次聚堆发售的活动只是为玩家们提供的福利，那么这第 12 届例大祭则无异于一颗投向爱好者群体中的重磅炸弹——两部作品的爆点实在多的数不胜数！综合来说，无论是对于考据党还是一般玩家而言，这两部作品的劲爆内容都足以为他们带来意料之外的惊喜；而即便是刚刚接触东方系列的新人，这次在系统上的亲切设计也能够让他们更快速享受到这两作中的单纯游戏乐趣。

东方绀珠传

系统介绍

那么就先从内容相对较少的『绀珠传』体验版说起了。作为东方STG类型的正统续作，神主显然在『绀珠传』中进一步贯彻了自己“想要制作没有复杂系统的怀旧STG”这一想法。比起需要收集UFO的『星莲船』或是需要收集神灵的『神灵庙』，甚至比起已经没什么特殊系统的辉针城来说，『绀珠传』的系统仍然显得要更加简单一些，可以说是只剩下了弹幕游戏必备的两个要素——射击与躲避了。虽然如此，在STG系统被简化了的反面，神主却为我们准备好了一个充满惊喜的全新游戏模式：完全無欠モード（完美无缺模式）。众所周知，东方系列STG的传统模式采用了各类STG通用的残机制：每次开始游戏时玩家都会获得一定量的残机，而MISS之后会消耗一个残机原地复活，残机消耗殆尽后便是GAME OVER了。作为STG玩家们耳熟能详且广泛接受的机制，神主顺理成章地把这一系统一直使用了下去——然而这也仅限于“『绀珠传』发售之前”了。本作新加入的“完美无缺模式”有着这样的两个特点：

1、残机被取消，一旦中弹就会立刻GAME OVER。
2、每个关卡被分割成了大量章节，每当完成一个章节之后会自动记录当前状态，在GAME OVER之后可以无限次继承之前记录的当前章节初始状态在相应位置接关。

很显然，第二个特点简单来说就是许多ACT或FPS常见的记录点机制。作为失去了残机且一触即死的补偿，这一机制可以让玩家不断挑战同一章节并逐渐研究出弹幕的规律，从而最终能够攻克面前的难关。可以说这一机制非常类似于之前作品大受好评的Spell Practice模式，需要玩家用大量的尸体堆积成通向成功的道路，提供给玩家以极大的娱乐性与挑战性。对于新人玩家来说，这一模式可以让他们更容易攻克原本难以通关的难度；而对于STG达人玩家来说，大量的记录点也可以让他们更加简单地分析攻关路线，可说是新老玩家皆宜的一个模式。这样看来，“完美无缺”这四个字大概就是指这宛如作弊一般的重试大法吧，毕竟能在这一模式中顺利通关的玩家基本上也能把所有符卡收集全了，把游戏过程整合在一起来看可以算是一次No Miss通关呢。当然啦，原本的残机制模式也并没有被删除，在完美无缺模式中熟悉了打法之后就可以回归STG的本质进行挑战了。

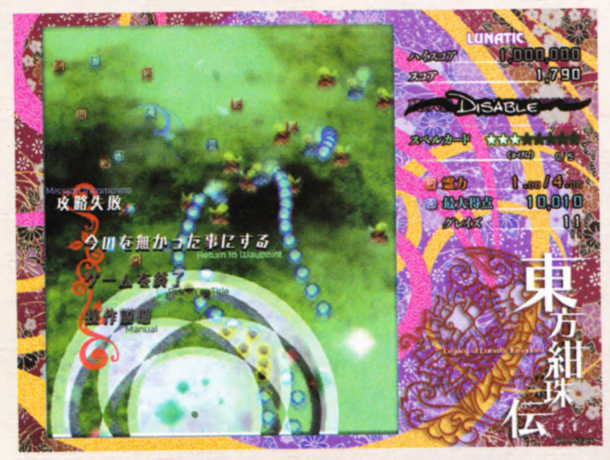




▲绀珠传新自机铃仙



▲绀珠传Chapter通过画面，会计算分数并自动存档，下次续关时从这里开始



▲完美无缺模式续关画面，选项是“刚才的事情当作没发生过”



剧情研究

然而，如果说系统上的革新仅仅是面向STG玩家的爆点的话，那么这次体验版的剧情就可以说是对所有东方系列爱好者的一次冲击了。要问为什么，全都是因为这次的剧情涉及到了此前一设中的灰色地带——月之都。

在很久以前的儚月抄中，灵梦一行人曾经冲上月球图谋不轨，却被守在那里的依姬打的落花流水，甚至让神主发出了“依姬的能力太强，不适合在正作STG中出现”的宣言。同时，由于有着幻想乡中实力不可小觑的永远亭一家正是来自月球，而一设中也表明曾经攻上月球的妖怪在那里一败涂地，那么月都的战斗力大于幻想乡的战斗力可以说已成定论。虽然如此，之后的作品中却完全没有月之都相关的情报，似乎依姬的表现也只不过是昙花一现，并没有成为幻想乡故事的主轴，而与月之都相关的推测也只能停留在推测的阶段，无法被进一步探究下去。正因如此，与月之都有关的本作剧情理所当然地吸引了大量爱好者的注意，而他们更是在试玩之后发现了一件惊人的事情——幻想乡似乎遭遇了前所未有的危机！

何出此言呢？让我们先来整理一下本作的故事背景。『绀珠传』的故事讲述了在前次异变后稍微平静了一些的幻想乡中出现了一种蜘蛛型机器人，自机组们感觉到事有蹊跷准备前去调查；与此同时，了解到这件事与月之都有关的永琳派遣铃仙为自机组送来了服用之后可以预知未来的“绀珠之药”（“完美无缺模式”的无限接关系统在剧情上就是托了这种药的福），顺便也让她加入了自机组的阵营。

光从这一背景看来似乎与之前的异变并没有什么区别，不过事情当然没有这么简单，本作背景设定的最后有着这样一段话：

> **——金属制的蜘蛛不会停下净化的脚步。**
> **树木在转瞬之间枯萎了。蜘蛛的身后就连杂草也完全没有残留。**
> **当幻想乡被完全净化之时，那里就会变成完全的世界吧。**

变成一颗没有生物存在的美丽星球——。

自然，所谓的“净化”就是对一切生物的清除，而蜘蛛机器人想必也是月都科技的产物。这样一来，之前的那些异变相比之下不过是小打小闹，而这次则是一旦自机组败北就会导致幻想乡被摧毁的大危机了。虽然这次的 1 面与 2 面 Boss 只不过是月之都派来的最下层月兔士兵，对话内容也充斥着东方系列一如既往的轻松逗比气息，但从她们的台词来看，将幻想乡“净化”成没有生物存在之地这件事确实是她们在地上的任务，而似乎是铃仙老相识的二面 Boss 更是告诉了她一个惊人的事实：

> **「如今，月之都正因一位狂人而变得越来越不正常，过去的那个极乐净土看起来已经完全不见踪影了呢。」**

这样来看，『绀珠传』的故事很明显要比之前的作品显得更加严肃一些，而对于这一“狂人”身份的推测也成了近期一设讨论的重点。当然，考虑到东方系列的一贯风格，说不定这个明显吐露了过多信息的体验版也只不过是神主的一个幌子，最后的结局仍然是灵梦多了个一起喝茶的新后宫而已；然而有趣的是，『绀珠传』预定发售的 2015 年不仅仅是『东方灵异传』制作完成的 20 周年纪念，也恰好是反法西斯战争胜利的 70 周年纪念，那么剧情中与种族灭绝行为相似的“净化”与将一个国家引入歧途的“狂人”这两个关键词难免会令人产生联想。假如剧情真的向着这方面发展下去了，无疑『绀珠传』这部作品的冲击力与精彩性会大大提升，但同时也意味着幻想乡的一切都将会受到很大的影响。和平还是动乱，这确实是一个让人头疼的问题啊。



▲新月兔实在是黑化异常……



▲初见印象就是吃货兔……

▲绀珠传一面符卡，意外的很有难度



▲绀珠传二面 Boss，波与粒的境界既视感



▲绀珠传三面符卡，难易度肉眼可见

东方深秘录

剧情介绍

虽然绀珠传的未来剧情走向相当令人纠结，但是深秘录就没有那么多令人不安的要素了——但是如果说让人兴奋的爆点的话，有着完整剧情的深秘录比起绀珠传体验版可说是有过之而无不及。首先就是这次追加的新人物实在是有点厉害——身份是“女性学生”、社团是“秘封俱乐部”、姓氏是“宇佐见”，然而她却并不是我们所熟知的那位外界的百合人士，而是一位被称为“秘封俱乐部初代会长 宇佐见堇子”的少女。根据堇子的人物设定文档来看，“秘封俱乐部”这个不正经社团正是由她召集了一批人所创建的——毕竟她的称号就是“初代会长”嘛。然而，很明显这个设定与我们从神主的音乐 CD 中所知的情报有所矛盾，最明显的一点就是那些 CD 中出现的与“秘封俱乐部”相关的设定清清楚楚写明了成员只有梅莉与莲子两人，与这位初代会长和她召集的成员没有任何联系。当然，考虑到秘封组所在的时间点大致是在幻想乡现在时代之后的近未来，莲子很有可能是这位“宇佐见”的后裔，秘封俱乐部的概念大概也是由她留下的记录而来的吧。抛开神主挖下的这个大坑，因堇子而起的深秘录主线剧情中其实也有着不逊于她身份的爆点：

与心绮楼相似，深秘录的故事开端同样与怪异现象有关。故事讲述了幻想乡的人类村庄中突然广泛流传起了“人面犬”与“卖脚婆婆”这些在外界曾经相当有名的都市传说，在居民（主要是孩子们）中造成了一定程度的混乱。然而，由于幻想乡本来就是个有真正的妖怪存在的地方，这些不会出现实际被害者的流言并没有引发广泛的恐慌，而只是被一般人当作了有些令人不舒服的故事。虽然如此，对于有着实力的人类与妖怪来说，事情就又变得不一样了——幻想乡中的都市传说有着这样一种特征，会根据被流传的内容而改变自身实际的怪异现象，那么她们只要找到符合自身特点的都市传说并以实际行动来操控流言，就可以让怪异现象变得完全无害的同时成为自身的力量。热衷于操控都市传说的便是之前参加人气争夺战的那些宗教人士们了。她们认为，由自己来操控都市传说的力量是最为有利的，这样不仅可以解决村民们的烦恼也可以增加自己的实力，堪称一举两得。当然啦，都市传说不会平白无故在幻想乡中流行开，而将“怪异”化为力量也不会是没有风险的事情，一个名为“灵异珠（オカルトボール）”的道具就这样成为了剧情中的重要线索。



▲东方深秘录封面，知道剧情之后回来看就能发现背景中的现世建筑物代表的含义了



Boss：宇佐见堇子同学。在幻想乡中出现的灵异珠实际上并非是虚幻的怪异化身，而是由外界的技术与物质制造出来的超现实人工造物。这些灵异珠共代表了七处在现实世界中相当有名的不可思议地点，分别为金字塔、巨石阵、巴别塔、黄泉比良坂、纳斯卡地画、地狱谷、月之都。根据猯藏的说法，所谓的灵异珠其实是一种名为“能量石（Power Stone）”的物品。在现实中，有些人认为这种物品（大多是宝石或贵金属）蕴含着灵异的能量，可以为持有者带来各种良性影响；而在深秘录的剧情中，这些灵异珠则是有着更加特殊的效果——它们能够将持有者强制引向对应的那七个神秘地点，与此同时在幻想乡与外界之间打开一条双向的通道。自然，这就意味着保护幻想乡的结界将遭到难以修复的破坏，而早已被外界遗忘的妖怪们也有着重新暴露在聚光灯下的危险。虽然都市传说在幻想乡中的流行并不在堇子的计划内，不过这些灵异珠成功借助了这一点将自身隐藏在幻想乡之中，等待着有人被它们的力量所吸引；同时，也有人散布了“收集七颗灵异珠就可以达成自身愿望”的谣言，以进一步鼓励强者们为争夺它们而战斗。最终，当七颗灵异珠根据之前设定好的程式集中到一个人身上的时候，那位“胜者”就将化身为具有从内部破坏幻想乡结界能力的存在，并不受控制地逐渐将自身的存在从幻想乡中剥除至外界。也就是说，“灵异珠”的本质其实是堇子为了打开通向幻想乡的大门而布下的陷阱；从深秘录的剧情对话来看，这个计划一旦成功的话显然将会对幻想乡造成相当严重的后果。然而令人意外的是，她的目的只是单纯地想要更加深入的了解幻想乡而已，并没有任何的恶意包含在其中——那么究竟为什么灵异珠的实际效果会与她的本意相违背呢？

首先必须说明的是，宇佐见堇子在设定上是一位有着强大超能力的全能女子高中生。她（设定上理所当然的）成绩优秀，头脑聪明，同时能够熟练使用包括了念力、瞬移、飞行等多种多样的超能力，可以说是在外界的高端人才。对于这样聪慧强大的她来说，造出灵异珠这样的工具自然不在话下，而以她极高的智商当然也不可能会被别人利用……也仅限“别”的一般“人”而已。借助老太……不是，借助了时间带来的智慧，在幻想乡中的许多妖怪恐怕都能从能力到头脑上完美碾压堇子，更不用提“某


▲深秘录的神秘地点之一“黄泉比良坂”，紫色圆珠是灵异珠

在深秘录的序章剧情最开始时，魔理沙在香霖堂中发现了一颗灵异珠，并在将其化为自身力量后操控了“学校七不可思议”的都市传说与灵梦战斗。这样看来，灵异珠的基础功能可以确定为上面背景设定中所说的“以符合自身特点的都市传说操控流言”这一点。然而，魔理沙的灵异珠在她落败后自动转移给了灵梦，再加上之后剧情的确切描述，可以了解到灵异珠的另一个重要特点：“持有者在利用了都市传说的战斗失败后会将所有灵异珠强制交予对方”。看起来这只是一个鼓励灵异珠持有者之间互相战斗的设定，毕竟灵异珠的数量会影响到都市传说的战斗力，但是幻想乡毕竟也是按照着常理运行的世界，这种偏向于为了游戏系统而出现的设定实际上是非常可疑的，而神主也不太可能编出这样缺乏逻辑的故事。那么，就必须要有一个最终将灵异珠集中于最强者身上的理由——

这个理由，理所当然地来自于本作的最终



▲深秘录恋的怪LastWord，果然妹妹都容易病娇



▲深秘录白莲的怪 LastWord，本次风评被害榜首



个场所”中的居民了。没错，细心的读者可能已经注意到了，前文中提到的七个神秘场所中其实有一个异类存在——堇子的目的是联通现实世界与幻想乡，因此她选择的神秘场所也应该要存在于外界的现实或是传说中才行。正如深秘录最后的结局中所说：

由于将幻想乡与外界分开的博丽大结界是常识的境界，在外界拥有强大灵力的物品就可以威胁到这个境界的运行。

利用了这一性质创造出来的工具正是灵异珠，它们是在外界非常灵验的能量石。

虽说如此，在七个灵异珠中却有一个并不满足这个条件——“月之都”。基于东方系列的世界观来看，月之都并不是外界的现实或传说中的某个地点，而是确切存在的一个异于外界的国度。这样一来，堇子就并没有什么理由将月之都的灵异珠作为一个有效的工具了；实际上，根据剧情来看，这颗灵力远远强于其它六种珠子的“月之石”根本就不在堇子的计划之内。那么，究竟是谁将月之都的能量石带入了幻想乡中呢?

答案似乎已经昭然若揭。要想将堇子准备的灵异珠调包，并利用她来帮助自己的计划的话，就需要有着超越这位天才少女的智力与手腕；同时，由于月之都是一个确实存在的场所，那么能够制造其灵异珠的人很有可能与月人有着不一般的关系。满足这个条件的，除了幻想乡中与永远亭众熟识的妖怪之外，还有一种可能性就是“月之都”的居民了；考虑到幻想乡内比较强大的妖怪都受益于幻想乡的系统，后面的推测似乎要更合理一些。当然，由于灵异珠的效果是联通两地，而月之都的珠子也不例外，那么这次真正黑幕的目的似乎就是联通幻想乡与月之都——但有什么理由要这样做呢? 月之都的居民大多都厌恶地上的污秽，只要他们的精神还正常的话，就难以想象他们会主动寻求与地上的联系——只要他们精神正常的话。

然而如今的月之都正有一位狂人……

实际上，这次的例大祭中发布的两款作品剧情是紧密相连在一起的；在绀珠传的背景设定中，魔理沙仍然对月之都的灵异珠念念不忘，想要进一步调查其中的奥秘，而剧情里也提到都市传说的灵异珠和连接幻想乡与月之都的梦之通路享有共同的特质。这样一来，明显留下了伏笔的深秘录剧情就完全可以解释了——诱使堇子产生进入幻想乡的想法、偷偷调换月之都的灵异珠、在幻想乡中使用心内线来散布都市传说，这些在深秘录中没有解释清楚的事件虽然目前并没有一设上的确认说法，不过神主留下的线索基本上已经有了很明确的指向性：月之都的“狂人”。夸张点说的话，称呼这位狂人为这两作的共同黑幕都不为过，毕竟在确认了深秘录的异变与月之都有着关系的现在总要有一位站出来背锅的嘛。作为或许有着历代最大野心的黑幕，这位狂人在绀珠传正式版中的表现着实是非常令人期待。



▲深秘录白莲的强力符卡，佛光普照

系统介绍

在剧情有着极大吸引力的反面，深秘录的格斗游戏系统方面初看之下就有些差强人意了。由于深秘录中大量沿用了心绮楼的像素资源，导致这部作品难以在系统上做出过大的革新——登场人物的特性几乎没有什么变化，对战的核心模式也并没有脱离心绮楼毁誉参半的三轴式浮游系统，这对于在之前因为难以接受心绮楼系统而等待黄昏新作的玩家来说可不是个好消息。不仅如此，深秘录中更是因剧情原因取消了前作的人气系统与信仰系统；人气系统取消的利弊暂且不论，没有了信仰系统就代表每个人物的打法将趋于同一化，难以再像心绮楼时期一样出现“神・佛・道”三教鼎立的盛况了。如果光从这些方面来看，深秘录可着实不能算是一部成功的东方系列格斗新作。

当然啦，黄昏毕竟还是个有点节操的制作组，算是没有在这个值得纪念的年份搞出来个不新的瓶装过期旧酒的黑历史。俗话说有失必有得，在削除了人气系统和信仰系统后，本作其实也获得了一个全新的大型系统：灵异系统。前文说到了剧情中各路强者都为了争夺灵异珠而战，自然游戏性上也不会放过这个卖点，而系统的重点当然就是灵异珠了。在本作的对战





▲深秘录剧情模式中恋的符卡



▲深秘录剧情模式的选人画面，秦心依然参战

中，随着时间的推移，场地会在一定时间内随机化作一个神秘地点并对双方玩家赋予特殊效果：

> 1、金字塔：所有灵异攻击强化至最大性能。
> 2、巨石阵：场地的宽度逐渐从两端开始变窄（人造墙角）。
> 3、巴别塔：触碰到的灵异珠会产生一定时间的攻击判定。
> 4、黄泉比良坂：所有玩家的体力值不断减少，越靠近中央减少的速度越快，然而灵异效果结束时所有在这期间被消耗的体力将会返还给玩家。
> 5、纳斯卡地画：触碰到灵异珠时将会恢复体力值与符卡值。
> 6、地狱谷：双方角色位于下轴时会受到伤害。
> 7、月之都：双方弹幕的飞行速度大幅缩减（对部分弹幕无效）。

玩过绯想天系列的玩家想必一定很熟悉这个系统——不就是天气嘛！然而，虽说有着一个相似的前辈，这一系统也并不止是这样简单。在神秘地点出现的同时，场地中也会刷新一个四处移动的灵异珠，需要双方玩家不断接触它来进行争夺；而当神秘地点的效果结束时，触碰次数较多的玩家将会获得这个灵异珠。拜此系统所赐，每次神秘地点出现都意味着一场抢球大战的开始，这在一个格斗游戏中看起来实在是有些滑稽——

不过灵异珠本身确实有着足够的作用来激励双方玩家参与抢夺。除了前面的部分神秘地点效果与灵异珠有关之外，灵异珠也是玩家发动"灵异攻击"的必备资源。当玩家至少拥有1颗灵异珠时，同时按下"格斗"+"射击"键就可以发动每个人物各自的灵异攻击，性能受玩家拥有的灵异珠总数影响，大多都能帮助玩家取得不小的优势。发动灵异攻击时并不会消耗灵异珠，不过在使用灵异攻击时如果遭到对方的反击，就会丢失一个灵异珠给对方，所以灵异攻击的使用时机也是对战中非常重要的一环。而当玩家拥有至少四颗灵异珠时，同时按下"必杀"+"符卡"键可以发动"怪 Last Word"，在产生华丽演出的同时造成巨大的伤害；然而不论是否命中，使用这一招的玩家都会消耗所有的灵异珠，也就意味着短期内无法再使用一般的灵异攻击，因此即便是优势方也要斟酌一下在何时使用。这样一来，由这些因素组合成的灵异系统就为本作增添了不小的可玩性。



▲深秘录妹红的灵异攻击，火焰变成蓝色的鬼火

除了这个主要的系统之外，深秘录中对于玩家的操作要求也做了进一步的简化。在前作心绮楼中，玩家可以将八种技能装备在对应"四个方向键＊两个键位"的八个位置上，并且每种必杀技在不同方向键上的性能都不一样，比起绯想天系列的卡组系统来说为玩家提供了更大的个性化空间——然而这个系统也在深秘录中被删除了。目前来说，深秘录各角色的必杀技被完全绑定在了一个必杀键上，不同的方向键对应不同的必杀技，而符卡也需是在开战前选择好，一次战斗只能够使用一种符卡；同时，前作中的"蓝圈符卡连段"也不复存在，也就是说符卡不再能够命中已经遭受到足够攻击陷入蓝圈昏迷状态的玩家。虽说如此，本作中也加入了作为弥补的"快嘴宣言"的系统，可以让玩家用符卡宣言来取消角色当前的一切动作，在提供了极大对战灵活性的同时也让各角色的连段设计变得更加自由了。拜这些改动所赐，虽然再也无法像前作一样打造个性化的人物，不过相对上也简化了游戏的操作，可以让新手玩家更容易享受到格斗游戏本身的乐趣。从这一角度来说，深秘录和绀珠传的系统改动其实是非常相似的，都是以简化系统的方式来让新人玩家获得更好的游戏体验。对于一个已经走过了二十年的系列来说，用这样的改动来为其玩家群注入新鲜的血液也未尝不是一件好事。



结语

2015年注定是个不平静的年份。舰C动画的迷之剧本，LL剧场版的进一步吸金，再加上东方系列挤在一起的爆炸新作，可以说诸大邪教都在这一年内搞出了不小的风波。然而不得不说的是，东方系列的发展在这一年或许也将遭遇前所未有的动荡。除去官方漫画中愈发严肃的发展不谈，神主很明显是深谙着爆点的1+1>2原理，在这两部有所关联的作品中投入了大量能够重燃爱好者们兴趣的关键设定，让玩家们对于幻想乡剧情后续的发展产生了莫大的期待。然而，越大的期待越容易在落空之后被失望取代，而"月之都"这个有些禁忌的关键词也相当难以妥善处理，神主在2015年这个值得纪念的年份可算是做了一件比较冒险的事情。然而没有冒险就没有真正的革新，既然神主已经做好了如此劲爆的铺垫，我们也就只能怀着焦虑的期待与兴奋的不安，全心全意等待绀珠传正式版的来临了——反正在这短短的三个月内，还有游戏性蛮不错的深秘录可以消解烦闷嘛。▲


刀剑乱舞
之平安时代刀剑男士解析
FAMOUS KATANA OF HEIAN PERIOD
■文/vino ■责编/白石 ■美编/塔里
图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：HUG
出自：剑舞绚烂
社团：正经同人
网站：http://www.weibo.com/zjdoujin

对于刀剑乱舞这样的页游，游戏性并不是重头戏。刀剑男士们的数值不能影响玩家对他的真爱程度。满屏马赛克可以夸赞有游戏性，但没有玩家会对着模糊不清的刀男立绘鸡血操刀。角色属性和萌点是决定该游戏红火的关键因素，因此，今天我们就要扒开刀剑男士们高清的衣服。哦，不要误会，不是要看裸体，没那么深刻，只是观赏一下角色的服装设计。以及分析一下刀拟人化后角色背景和性格设定v。

那么，首先是——优雅的平安时代之刀。

平安时代是日本古代的一个历史时期，从794年桓武天皇将首都从奈良移到平安京（现在的京都）开始，到1192年源赖朝建立镰仓幕府一揽大权为止。平安末期，开始流行刀工在自己锻打的刀茎处刻铭，许多刀工系谱的始祖都出自于这个时代，例如山城国的三条宗近，备前国的友成。

游戏中的每个战斗地图都有自己的时代背景，时间点最早的战斗图为第五大图——镰仓时代以及室町时代，都在平安时代之后。不知为何，虽有数把刀诞生于平安时代，审神者军队却没有回溯到平安时代。

本篇正是介绍这几位出生于平安时代，岁数最大的刀剑男士。

山城国

（现京都府，游戏服务器名之一）

刀工：三条宗近

平安时代中期，约永延年间（987-989）居住在京都三条，因此被称作三条小锻冶宗近。小锻冶指用钢锭制作刀、农具。而大锻冶是指用矿石炼钢。宗近的作刀风格多优美柔和，映射出当时一条天皇治理下的平稳日本。游戏中被归为三条宗近作刀的刀剑男士，称为三条派，该派覆盖刀种最多，算是比较大的一个家庭。



刀本体刃长二尺六寸四分（约80cm），现藏于东京国立博物馆，是游戏中三条派唯一能够确认到本体的刀。刃纹中有新月形，故名三日月，三日月指初三的弦月。在刀账的自我介绍中，他如此说道："我的名字是三日月宗近。作为天下五剑之一，被赞誉为最美。诞生于十一世纪末。就是说，嘛，已经是老爷爷啦，哈哈哈。"



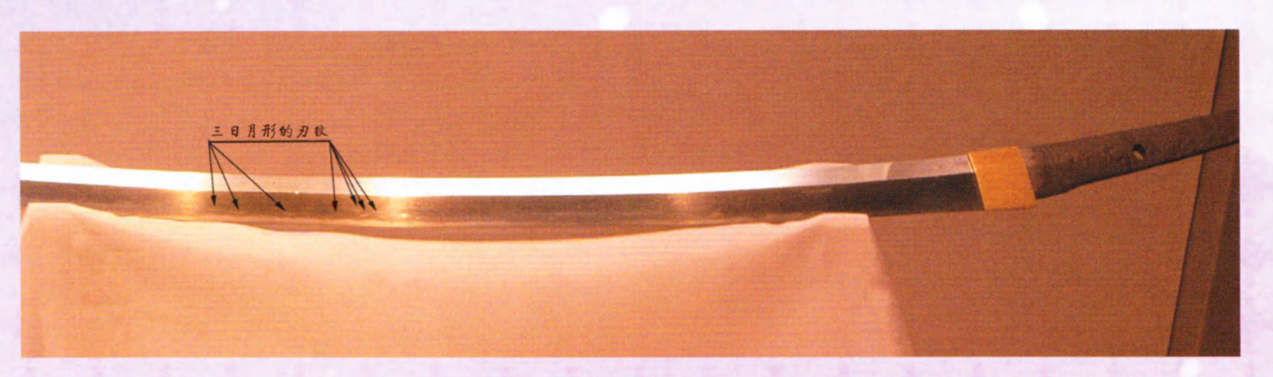
自称老爷爷，而有趣的是，角色的CV鸟海浩辅是全体CV中岁数第二大的前辈，大爷气场够足。不过三日月宗近在平安刀的辈分中并非为岁数最大。而且此处其实爷爷犯了糊涂（运营的错），三日月宗近诞生于十世纪末，早期根据"e国宝"上的资料写成了11世纪末愣是年轻了一百岁，现在"e国宝"已经悄悄把爷爷的岁数改大了（10~12世纪）。

仿佛是对他天下五剑之一，最美之刀地位的肯定，游戏中的三日月宗近作为看板郎，稀有度是唯一的五花，能力值傲视众刀。另一位同样是国宝级别，近期才实装的太刀明石国行却只有三花。当然，在获得的难度上，要6-2的BOSS点才能获得的明石国行并不输于赌出率低下，5-4百次周回难见的三日月宗近，此是后话，按下不谈。

原足利将军家的传家名刀，永禄之变（1565）中剑豪足利义辉被杀害，作为战利品三日月宗近被三好政康收走。之后三好政康将其献给丰臣秀吉，秀吉交给了正室北政所。北政所去世后，作为遗物赠予德川秀忠，便一直由德川家珍藏。太平洋战争后德川家将其交给了个人收藏家，1992年被寄赠东京国立博物馆收藏。

可以说他一直以来都较为平稳地更换主人和场所，由于刀身保存完好，被视作未曾出阵之刀。然在游戏里与骨喰藤四郎关于足利家的回想剧情中，似乎暗示了足利义辉这位剑豪将军，在与敌人对抗中曾挥舞着三日月宗近尽情撕杀。

官方设定里，这位三日月宗近爷爷，性格并不血腥残暴。身着平安时代风格的狩衣，是一位有着平安贵族般优雅气质的美男子，极具



包容力和亲和力，时常在微笑，对一切都泰然处之，碎刀时仍会安慰玩家“有形的事物终会毁坏”，还会用“近う寄れ”这类身分高贵的人才能使用的词。多么的高端古典美如画的角色啊。

……But，是个究极的 my pace，喜欢按着自己的步调来，习惯有人照顾自己的贵公子（大龄）。有时显得很脱线，台词里甚至开隔壁『舰队 COLLECTION』提督们的玩笑，爆料刀剑男士是拿钱办事的残酷事实（雾）。

大致气质还是平稳高贵的三日月宗近，又意外有着以反差实际和谐的萌点，人气一直保持稳健，感谢绘师沙汰设计出如此可人的立绘，虽然我们可能永远不知道他阅尽千年变迁的新月形瞳孔里到底看到了什么样的世界。



本体神秘莫测，似有迹可寻又全是野史轶闻，目前下落不明。角色立绘中所使用的是仪式用的太刀。小锻冶宗近为后人熟知，谣曲『小锻冶』功不可没，该谣曲讲叙的是三条宗近奉一条天皇之命，在稻荷明神的化身小狐狸的帮助下，铸造了名刀小狐丸。所以小狐丸在自我介绍的台词里说：“因为帮忙打锤锻冶的是狐狸，所以我叫小狐丸。为了表示对神明的感谢，称作小锻冶，打锤的狐狸亦称作小狐。绝不是说身体很小。”

自称“小”是谦虚，喜欢和主人交流，台词多为敬语，服装也和『小锻冶』相关浮世绘中的稻荷神相似，耳朵在哪里是个谜，作为动物组一员，被玩家昵称“狐球”。绘师和三日月宗近一样是沙汰，CV 是岁数同样不小的近藤隆先生。

作为三花太刀数值不算出众，但其掉率之低是欧洲人的象征之一。在日语中“豆皮寿司”也读作狐狸寿司，加上小狐丸台词里暴露喜欢吃油炸豆腐，于是有众多小狐丸未实装的玩家祭出豆皮寿司，希冀将其引诱来本丸。

根据奈良的石上神宫所藏『和州布留大明神御緣記』一书，三条宗近的小狐丸长度二尺七寸（81.8cm），高大程度不输三日月。然而该神社现存的“小狐丸”长 71.9cm，刀工是在 1184-1185 活跃的义宪。

同派别的石切丸（详见下文）所在的石切剑箭神社也有一把小狐丸，并非太刀，但游戏中设计小狐丸的刀纹和该神社的神纹意外地相似。战国时代还有一把名为“狐丸”的传说之刀，是武田信玄曾经奉纳过的一把小狐丸，又传说关白九条经教曾用小狐丸斩雷，其在九条家代代传。

由此可见，小狐丸是辗转各个传说但你们都看不到哥本体的传说名刀。笔者更愿意相信，曾经确实有小狐丸这样一把刀存在，从七八个神社相争的出生地，到每个时代的狐刀传说，他在各处文献留下了足迹，然后消失，最后被审神者召唤，优雅地梳理着自己艳丽的毛，面露微笑。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Vincent
出自：剑舞绚烂
社团：正经同人
网站：http://www.weibo.com/zjdoujin

◆太刀

二尺以上三尺未满的日本刀，平安时代中后期至室町初期的作刀，高反（刀身弯度大），常用于马战，佩带于腰，刃锋朝下。游戏里攻击高，各项能力均较为优秀，但在夜战中能力会大幅度弱化。（太刀实际运用中夜战并不弱）



◆短刀

一尺未满的刀，室町时代以前简单称作“刀”，职业大多是作为护身符，偶尔兼职切腹小帮手。相应的游戏中能力均较为低下，可装备弓以及铳，进行先制攻击，侦查和爆击伤害较高，夜战中有加成。

◆薙刀

镰仓时代至室町时代末期用于合战的长柄武器，刀身二尺三寸（约69cm）以上为大薙刀，以下为小薙刀。日本南北朝时期的战场有较多其出场传说，到了战国后的江户时代，武家女子薙刀使用率甚至高于男性。是游戏中唯一能全体 AOE 的刀种，攻击范围最广。

“我，今剑！是义经公的守护刀哦！怎样，厉害吧！我和义经公，从寺庙那时开始，到最后都一直在一起呢！……是的……直到最后都……”

源义经（1159-89），是日本传奇英雄，平安时代末期的名将，作为日本人所爱戴的传统英雄，其生涯富有传奇与悲剧的色彩，在许多故事、戏剧中都有关于他的描述。『义经记』就是其中一本流传度很高的小说。在『义经记』中，今剑为源义经所有，是一把六寸五分的短刀，约 19.5cm。原是三条宗近供奉给鞍马山，作为向神佛祈愿之用，名字是当时寺里的僧侣所取。后由鞍马寺住持东光坊莲忍赠予源义经，跟随源义经一生，最后源义经用它自刃身亡。

此外，一说原为六尺五寸（195cm）的大太刀，源义经在战斗中折断，因喜爱此刀将其重新打磨成短刀，作为守护刀一直带在身边。其实六尺五寸应该是后来再版书籍的印刷错误，根据错误又衍生了各种故事。游戏制作方可能觉得这个原大太刀的梗不错，于是在本丸时，今剑有句台词暗示此说法：“总觉得我以前长得很高呢，是错觉吗？”

鞍马寺以鞍马天狗闻名，传说中源义经曾学艺于鞍马天狗，所以今剑人设采用小天狗的服饰，性格天真活泼，台词里没有一个汉字全是平假名，算来是岁数最大但言行表现得最为幼稚的短刀，常被称作三条家养天使，千年正太。

会提及寺庙的和尚说自己玩火：“诶嘿嘿嘿～和我玩耍最后要玩火上身的，和尚们这么说的呢”，此处的火暗指天狗火，天狗火是由天狗引起的怪异现象，一般出现在水边。看见此火的人类会患病。

今剑的台词处处与源义经相关，在碎刀时会提到紫色的云“天空……好漂亮……紫色的云……”。此处出自源义经去世前写给武藏坊弁庆的辞世词，紫云之上就是极乐世界。

守护刀并非为了在战场上使用而锻造，而被视为源义经守护刀的今剑被用来自刃。今剑常被世人指责失职没有守护好主人，何不妨说今剑守护了末路英雄源义经最后的尊严。



“嘎哈哈哈哈！我是岩融！和武藏坊弁庆一起狩猎了 999 把刀！普通人类不可能挥得动我！主人啊，可以让我好好享受到战斗乐趣吗？”

武藏坊弁庆（?—1189），平安时代末期的僧兵，源义经的家臣，为武士道精神的传统代表人物之一，在『义经记』一书中活跃，所使用的武器正是三尺五寸（约 105cm）的岩融。

岩融在角色设定方面和武藏坊弁庆相似。武藏坊弁庆是个高大豪爽的和尚，岩融也是身形高大，身着平安时代的和尚服，性格豪放磊落，台词中高频率的“嘎哈哈哈哈哈哈”让不少玩家觉得甚是洗脑。不过其实他亦有高雅品性的一面，在和今剑的回想剧情中，表现出了和外表不符合的冷静思维：“……正因那些悲伤的往事，才有了现在的我们。”

和今剑送别原主不同，岩融陪同主人战到了最后一刻。武藏坊弁庆给逃亡的源义经殿后，为了让主公有更多时间，挥舞岩融投入敌军，身中万箭，站立着死去，被称作“弁庆立往生”。因为源义经和武藏坊弁庆主公和家臣的关系，他们的刀——今剑和岩融常被称作“义经主仆”。自我介绍中提到和武藏坊弁庆一起狩猎了 999 把刀，所谓刀狩，就是打败对方将他们的武器据为其有，正值第一千把刀的时候，在五条大桥上遇到了源义经，战败。

岩融喜欢敏捷小巧的人，尤其疼爱今剑。短刀中多敏捷小巧的正太，岩融便被戏称为正太控。作为 AOE 大师，高等级时他常常会被审神者下令带着五把短刀出门练级，实乃刀剑界合格人民教师，幼儿园园长。可惜未成长前，初期伤害只有 1，而且后期遇到检非违使活动夜战时完全派不上用场……

和今剑一样作为传说之刀，其存在比今剑更值得怀疑。首先武藏坊弁庆是否确有其人，如果真有此人，三条宗近作为名刀工，为一位民间武僧锻刀的可能性几乎为零。不过作为拟人化游戏，活在传说中的刀，更有一种感染人的浪漫，



“我是石切丸。虽然被称作可以斩断石头的神刀，更常做的还是驱除肿包和病魔。要说为什么，我在神社住了很长时间嘛。比起战场更适应神事。”

大阪的石切剑箭神社所藏灵刀，和岩融同

◆大太刀

镰仓幕府崩坏，十四世纪日本进入了动乱的南北朝时代，当时没有长柄枪，和薙刀作战时太刀并不占便宜，于是发展出了大太刀主义。三尺以上称为大太刀，三尺是大太刀中最短的，一般可以达到四尺～六尺，重量在 4~10kg，通常携带要用背负。游戏中机动（速度）低，出手最慢，但攻击高，范围广，是值得信赖的好伙伴，夜战除外。

为岩石系，一个名字意义是斩断石头，另一个，还是斩断石头。

石切神社全名石切剑箭神社，是个古老的神社，927 年就在文献中留有记录，供奉着去除肿包之神。石切丸在台词中各种办法事驱邪净气，祈求为玩家除掉肿包。如果审神者们身患肿包之苦，请在本丸放置一只石切丸，居家必备。

虽然立绘外形类似圣德太子，但佩刀方式和历史上的圣德太子无任何相似之处。其本体是一年只有在祭典的时候才展出的神秘刀，结果展出后令人大跌眼镜：神社的石切丸并不是大太刀，而是河内有成所作刀，长 71.6cm，在太刀中都算短的长度，更说不上大太刀了。

『平治物语』中源义平（源义经的长兄）所用太刀名为石切，相传是平安时代刀工河内有成所作，义平用此刀讨伐并杀死了叔父源义贤。河内有成是谁呢？一说是三条宗近从京都三条移居河内国，一说是三条宗近的门人，活跃于天喜年间（1053-58），又名三条有成。

怎么看！都！不！是！太！刀！

因其气场而被称为三条家爸爸的石切丸，突然一下子就成为后辈了？努力告诉自己：游戏中的石切仍然是一把嘴上说不会战斗只想做法事，打击值又高得惊人的帅气大太刀。

刀剑乱舞在角色设计时有所考据，但也不可能十全十美，这样大的疏忽也不必让爸爸回到太刀本位，就让他以游戏中大太刀的形式存在吧。

刀工：五条国永

活跃于天喜年间（1053-58）的山城国刀工，三条门人，但并非三条宗近直系弟子，在刀工系谱中通常被纳入三条系。





图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Daken
出自：剑舞绚烂
社团：正经同人
网站：http://www.weibo.com/zjdoujin

二尺五寸九分半（约 78.63cm）的太刀，平安时代平维茂（大掾维茂）所有，其子大掾繁茂出任出羽城介（即秋田城介）一职，1051 年该职位被废。后秋田城介一职恢复，1218 年安达景盛出任，鹤丸国永为安达家贞泰持有，安达一族在 1285 年霜月骚动中被灭后，刀落入北条贞时之手。

再后来的后来，不知怎么变成了织田信长的刀，被赐予御牧景则，景则之子信景在关原之战中落败。又后来的后来，刀辗转诸家，不知何时藏到了伏见藤森神社。本阿弥光温之弟光的将其从神社取出，享保年间交给了伊达家。明治 34 年天皇行幸仙台，伊达家将其献上，成为皇家御物，现藏于宫内厅三之丸尚藏馆。（皇室御物：指日本皇室私有物，由天皇家代代相传的绘画、书法和刀剑等。因为是皇室私有，不会被认定为国宝或者重要文化财产。看皇家心情有时会对外展出，难得一见，比如鹤丸国永 09 年东京国立博物馆特别展出。）

他的经历像在和人类躲猫猫，会突然在历史角落的某个地方跳上舞台："呀，吓到了吗？"这把刀拟人化后就是这样，作为平安时代的大岁数刀，有着顽童一样的心态，脱离常识难以捉摸，讨厌无聊，经常思考怎么去惊吓他人，包括主人（玩家）。

"我是鹤丸国永。从平安时代被锻造起，辗转多位主人，一直活到了现在。嘛，说明相当有人气吧。……只不过啊，为了得到我，把我从坟墓挖出，还有从神社里取出的行为，实在不能赞同呢……"

自我介绍提到的从坟墓取出，据说是北条贞时为了得到他，挖了安达贞泰的坟。此传说应该是误传或者野史，北条贞时死的时候安达贞泰还活得好好的。而神社就是前文提到的伏见藤森神社（位于京都）。

其拵（刀鞘）曾经有鹤纹（现在该拵下落不明），似乎因此命名鹤丸，一身洁白服饰也正是鹤的象征。

丰后国

（现大分县，游戏服务器名之一）

刀工：丰后行平

据传为狮子王刀工，全名纪新太夫行平，活跃于元历年间（1184-85），是后鸟羽上皇的御番锻治刀工，有"鬼神太夫"的称呼。



二尺五寸五分（约 77cm）的太刀，平安时代末期武士源赖政所用刀。源赖政为近卫天皇（1139-1155）退治妖怪鵺，天皇将狮子王赐给他作为奖赏。后来主人变化如下：源家→斋村政广→德川家康→土岐赖近→东久世通喜→明治天皇。一度是皇室所有，但没有成为皇室御物，现在由东京国立博物所藏，是日本重要文化财产。

自我介绍为："我名字是狮子王。我的黑漆太刀拵很酷吧！我很活跃的，请多让我出场吧。嘿嘿。"

名字由来不详，被调侃为辛巴，会说类似"狮子王不是狮子头，才不好吃呢"的台词。立绘身上的衣服是黑漆糸巻太刀拵配色，背后一团让人疑惑的谜之生物就是原主人源赖政所退治的妖怪鵺。鵺发出叫声代表不祥灾祸降临，狮子王的鵺只在真剑立绘中张嘴吼叫。

刀本体并没有铭，据传是丰后行平或者行平的父亲丰后定秀作所，官方的表达是"大和刀工所作"。这是一个不知道亲爹是谁的可怜娃，唯一的亲戚是爷爷，刀本体也是为了让老人能使用而打造得轻薄，台词中时常提及爷爷，时不时学业界著名死神高中生金田一——"赌上爷爷的名义！"。

需要说明的是，这里爷爷并不是三条派中常被称作爷爷的三日月宗近，而是他的原主人源赖政。源赖政是弓名人，活到 77 岁，在当时简直就是现在的 140 岁，政治军事方面很有才华，后世评价很高，有"天下之大天狗"的美誉（根本就是怪物的意思）。最后战败切腹而死，按『平氏物语』的说法是用太刀切腹的（可能是狮子王）。

平安时代组中，最年轻的一把日本刀，狮子王和其他刀的历史交集很少，也不属于任何一派，官方设定里是个很有正义感的温柔又勇敢的角色，对自己的矮小身材有点介意。可能本来是被当作小太刀，作为小太刀尺寸正常，但作为太刀相对来说尺寸太短。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：はくり
出自：剑舞绚烂
社团：正经同人
网站：http://www.weibo.com/zjdoujin

备前国

（现冈山县，游戏服务器名之一）

刀工：古备前友成

平安时代永延年间（约 988）和父亲实成共同被一条天皇召去京都，获令锻打御剑。和三条小锻冶宗近、伯耆大原安纲并称日本三名匠。



二尺七寸（约 81.8cm）的太刀，永享 11 年（1439 年）足利义教因小笠原正康在结城合战中的表现，将莺丸作为奖赏赐予。之后在越前胜山小笠原家代代相传。明治维新时期，和小乌丸一起为对马藩宗伯爵家所有，但而后小乌丸被献给天皇。田中光显买下莺丸。明治 41 年 明治帝到访茨城，莺丸被献上，成为皇家御物，现藏于宫内庁三之丸尚藏馆。

其刀工友成的后人也叫友成，类似一个商标延续使用，本体莺丸是初代友成的风格，别看立绘是现代年轻美男子画风，事实上他可能是平安组里岁数最大的一把刀。

"我是莺丸。和大包平同为古备前派风格的刀。嘛，出生于相近的时代，刀工也相似。算是，兄弟吧。"

自我介绍里提到大包平，在本丸的台词中也常常提到兄弟大包平。大包平同是古备前派的刀工所作，就名气上来说不亚于三日月宗近。根据官方声明，大包平实装需要等到明年。一众玩家纷纷心疼起孤单的莺丸。

是个会偷懒的老人家总是悠闲自得，最喜欢喝茶，"我在喝茶，别妨碍我"。连碎刀台词都是"忌日的话……请给我献点茶"。该说这位茶爷看得很开呢，还是在修道准备升仙？为什么莺丸爱喝茶，据说岁数大，据说备前地区的茶具品质优良，也据说原来所在的小笠原家有小笠原家流这样一个茶道流派……确切的答案就和游戏初期会把莺丸归入来派一样是个谜吧。▲



我说"女装" 你说"要!"

Norita, Mizuho and the history of Caramel-box

のり太与"瑞穗"与"奶糖罐"的那些人和事(下)

■ 文/完蛋了的国王 ■ 责编/白石 ■ 美编/塔里

不想当女主角的瑞穗不是好少年

• hero is also heroine •

『少女爱上姐姐』为何人气如此之高？为何足以载入史册？一言以蔽之就是它是美少女游戏史上第一部通过女装的方式集男女主角于同一个角色上的作品，也就是说玩家扮演的既是男主角也是女主角，这个角色名叫宫小路瑞穗，它发售的 2005 年被定义为“瑞穗元年”。

嵩夜あや不是第一个把伪娘写进游戏的人，前文中已经介绍过 Bonbee! 社的『不揃いのレモン』，也提到了 RUNE 社的『纯爱 Girl』。如果说『不揃いのレモン』因为年代太过久远而容易被遗忘，那么 2001 年 RUNE 旗下的品牌 CAGE 发售的『纯爱 Girl』中出现的那个叫加护のあ的角色，则应该是 Galgame 业界第一个引发话题骚然的女装少年，这也可以视为女装伪娘正式入侵业界的起点。更早以前的 2000 年 3 月，在日本著名的 2ch 论坛上首次出现了“男の娘”一词，这个发音与男孩子完全相同（日语中代表男孩子的“子”和代表女孩子的“娘”在某些场合下的发音都是こ），含义却有天壤之别的生造词并未马上就如病毒式地传播开来。而实际上『纯爱 Girl』发售后也鲜有跟风作品问世，女装少年还只是零星见于个别家用机游戏中。这种不温不火的情况直到 2005 年『少女爱上姐姐』和『Happiness!』双双发售以后才一下子发生了改观，从此新时代女装癖们的热情被彻底点燃了……

如此说来，在嵩夜あや策划『少女爱上姐姐』以前，女装少年进军 Galgame 的历史不过才短短十几年，作品寥寥无几，对『少女爱上姐姐』既谈不上启发，也不存在束缚，嵩夜要么从人类历史上的著名女装癖身上去借鉴，要么从自己过去的经历或者发动キャラメル BOX 全体的智慧去找灵感，事实上她确实这么做了。

在『少女爱上姐姐』发明了“女装潜入浪漫爱情喜剧类游戏”之前，它还是应该被视为一部典型的学园恋爱 ADV，学园物是キャラメル BOX 安身立命之本，也是包括のり太在内的主创团队相当熟悉的一个领域，因此选择这个分野的风险是最小的。至于宫小路瑞穗这个划时代女装癖男主角的设定，嵩夜あや则试图从历史人物身上找到灵感，人类历史上第一个女装癖阿喀琉斯的传说就让她大受启发——并不是要让女装少年特立独行，而恰恰是要反其道而行之，让人完全认不出他。能激起玩家强烈兴趣的反差萌如果不能体现在外表上（毕竟伪娘的外表已经与美少女没有差别了），那么就必须体现在心理层面上，先让玩家扮演一个彻头彻尾的美少女，利用这一身份去获取身边其他美少女们的信任，最后再达成这样那样的邪恶愿望，这个过程岂不是会很刺激？推理小说界有一个永恒的经典话题就是“给你一片树叶，你会怎么藏？”最好的答案就是把它藏进森林里。那么要隐藏一个女装少年难道还有比私立女校更好的地方吗？



▲第二张 FD『やるきばこ 2』中收录的促贩用卡牌绘

游戏一开始就毫无矫揉造作的铺垫，直接切入正题。作为大财阀唯一继承人的镝木瑞穗奉已故祖父之遗命改母姓为宫小路瑞穗，转入贵族女子学校“圣应女学院”，目标是在不被发现男儿之身的前提下从这所学校顺利毕业。

虽然心理上充满了抗拒感，但天资娇丽的瑞穗在换上女装后却毫无难度的一秒变身超级美少女。不仅如此，举止端庄，成绩优秀的瑞穗在圣应很快成为全校学生瞩目的对象，甚至在象征全校女生至高无上地位的“姐姐大人”的选举中以压倒性得票优势当选，一跃成为圣应学院少女中的少女，所有人景仰的姐姐大人！同大多数含有养成要素的恋爱类游戏不同，玩家不需要慢慢积累实力爬到姐姐大人的宝座上，而是起手时就已经处于学园人气的最顶峰了。本作需要让玩家体验的重点是两方面，其一是让可能一辈子都没有机会踏足女校的宅男玩家们体验教会贵族女校的浮华氛围；其二则是发动玩家去探究并掌握存在于这所圣应女学院中的庞大人物关系网，利用自己的身份去接近并巩固与某位女主角之间的关系，最终达成某种ending。以上是从脚本大纲和角色线设置的角度上来说的。

从人设的角度上说，『少女爱上姐姐』也存在着这么几个有别于其他学园物的鲜明特点。首先当然是正牌男主角兼首席女主角宫小路瑞穗同志的存在。什么？笔者自相矛盾了？其实不然，瑞穗自始至终就一直以女装形象示人，在立绘和CG里的登场频率之高恐怕是其他女性角色所无法企及的，如果忘掉他的男儿身，当然有资格坐一坐首席女主角的位子。

其次瑞穗是以三年级生的身份突然转学进入圣应的，在这个崭新的环境中邂逅的美少女们几乎都是陌生人，即便有熟人也不可能公然道破他女装的身份，因此女主角们与瑞穗的关系类型受到了严格限制。不可能出现学园物里常见的 morning call 幼驯染，生活在同一屋檐下的义妹什么的犯规设定也不会有，也没有从天而降的未来少女这类 SF 设定（却有拥有附身能力的幽灵登场），而且是道德规范严谨的教会女校，更不可能发生推倒老师的机会。这无疑给のり太出了一个大大的难题。但嵩夜あや巧妙地给のり太留了一个“后门”，幼驯染虽然不会 morning call，却能为瑞穗梳妆打扮；给哥哥洗澡搓背的义妹是没有，每天给姐姐端茶送水的学妹倒是有一枚；而且根据剧情设计瑞穗是以 82% 的高票当选为圣应女学院第 72 届“姐姐大人”，这意味着他既有十条紫苑这样年长的优秀前任，也有严岛贵子这样针锋相对的竞争者，のり太人设的范围一下子就拓宽了不少，否则全校女生毫无矜持，一边倒地倒贴瑞穗确实也挺无聊的。


▲『少女爱上姐姐』普通版包装插画之一，画的是圣应的夏季制服

然后角色服饰的设计也体现出了独具匠心之处，圣应女学院作为立校百年以上的基督教系教会贵族女校，办校宗旨深受古板的英国教会影响，对学生的行为规范要求很严，尤其体现在学生的着装和言行上。圣应的夏冬两款制服都是仿照修女服样式设计的长袍，只是颜色不同，连夏服的肌肤露出度都很低，在现今这个画师早已将学园物视为各种时髦制服争奇斗艳的舞台的时代，走保守路线的修道服款和复古水兵服反而容易给人眼前一亮的感觉，况且带有修身设计的修道长袍包裹着少女们半熟的胴体，更能衬托其婀娜多姿的体态。发型设计是のり太的特长之一，无论是洋气的波浪长卷，还是一泄到腰际的华丽直发，都能与修长的修道袍和谐搭配，相得益彰。

最后也是玩家最关心的是事件 CG 的设计。在这里のり太同样借鉴了古人的美德，让宫小路瑞穗尽力避免暴露男儿身，于是无论触发任何事件，瑞穗同学始终有礼有节地穿着各种款


▲游戏随附小册子的封面绘



▲『少女爱上姐姐』初回限定版封面绘，男女主角全员集合

除了女装还有什么？

• what else beside cross dressing •

ほしまる是キャラメル BOX 品牌的创始成员之一，也是一个写学园物的好手，虽没有朱门优的灵气，但也避免了后者脑洞大开后屡屡出现的超展开和都合主义，是一个稳健型的写手，由他经手的作品虽然话题性不大，但至少评价并不差。ほしまる在朱门优离开后承担了公司第三作『シャマナシャマナ～月とこころと太陽の魔法～』的脚本工作，当时嵩夜あや刚刚跳槽过来，还是他的助手。本作大胆尝试了带有中古魔法设定的幻想世界观，不过其根基仍是学园物，试验获得了一定程度的成功，一些好的经验诸如从 Nitro+ 请来 ZIZZ STUDIO 打造的游戏音乐，以及氛围与キャラメル BOX 以往作品完全不同的幻想气质后来仍屡屡发挥作用。不过本作的脚本因为没能超越朱门优的高度而令一部分玩家表现出了失望，游戏销量也确实不尽如人意，很快ほしまる就在与嵩夜あや的竞争中落到了下风。后来嵩夜あや凭借『少女爱上姐姐』的大红大紫在ほしまる最擅长的学园物的领域里也实现了完美的超越，主力脚本家的归属已经变得毫无悬念了。ほしまる此后的创作倾向有逐渐向朱门优靠拢的趋势，比如他开始模仿朱门优把游戏共通线写得很长，

式的女装，不卑不亢地应对各种来自玩家的无理要求，即使是在身体力行地贯彻“少女爱上（动词）姐姐”的主旨，推倒或被其他女主角推倒时瑞穗也没有脱下女装，真可谓“圣应的阿喀琉斯”。

ヨダ的出色发挥也给游戏原画增色不少，她独特的包子脸画风后来被命名为“ヨダ绘”，是一种一看就让人忍俊不禁的搞笑画风，SD 角色的脸几乎呈鹅蛋型，五官全部集中到了上半部分，脸的下半部就像个巨大的下巴，而眼鼻嘴的表现方式仅仅只是小黑点和一条细线。ヨダ插科打诨式的 SD 绘极有人气，后来的动画版尽管大幅调整了のり太的角色原案，却基本上原封不动地把ヨダ原画风的 SD 绘保留了下来。

有着另类的题材和不拘一格的人设，并毫不掩饰地打出了“女装少年”的旗号，2005 年 1 月『少女爱上姐姐』一经发售后，业界就为之震动。经各种媒体大肆炒作后，游戏销量节节攀升，最终以热销 19000 多套的成绩位列年度 Galgame 销量版的第 20 位，这个数字比“奶糖罐”前三部游戏的销量总和还要高，一举将这个品牌，将嵩夜あや和のり太推到了聚光灯下，接受玩家们热烈的追捧和同行们嫉妒的目光。此后相当长一段时间里，但凡是キャラメル BOX 的新作，无论什么题材，主创人员是谁，哪怕是一张 FD 也能收获大卖五位数的不俗成绩。然而销量和人气上的高歌猛进并不能掩盖キャラメル BOX 存在的问题。のり太成功跻身业界名画师也是在这个时期，老实说のり太倒是有点坐享其成的感觉，『少女爱上姐姐』的爆红主要功劳不在他，原画的风头也险些被ヨダ抢走。造成のり太干劲不足的原因是公司一直没有引入画师的轮换制，社内竞争气氛很淡薄，竞争体制的不良是“奶糖罐”里自朱门优离去后就一直存在的一个隐患，这个隐患最终导致了キャラメル BOX 不可避免地走向没落。



▲『少女爱上姐姐』广播剧 CD 封面绘

己的画风和实力——与其说是实力，不如说是青涩和稚嫩，但这毕竟超出了キャラメル BOX 对一个 SD 绘画师的期待，于是在翌年的新作『終末少女幻想アリスマチック』里就被公司正式拔擢为二号原画师。クロサキ的画风基本上可以看做是劣化版的のり太，后者个人风格中的精髓部分，例如楚楚可怜的大眼睛、飘逸的发型设计、端庄大气的服饰设计等都没有继承下来，当然也不可能模仿のり太那标志性的粗眉毛，所以クロサキ的画风显得平庸了一些，终究还是无法达到通过引进二号画师激发原画师之间良性竞争的目的。

此后一年"奶糖罐"一直在尝试不同写手与画师的阵容搭配，由ほしまる和のり太合作推出了『あえかなる世界の終わりに』，嵩夜あや和クロサキ则联手制作了『終末少女幻想アリスマチック』，两作销量都过万，前者挑战了曾让公司畏缩的 SF 题材，后者更是在 SF 里融合了大量剑术战斗的戏份。但认真通完游戏的玩家很快发现身为绝对主力的嵩夜あや、のり太等人似乎并没有尽全力在打造游戏，显然很大一部分精力都放到了如火如荼开展起来的『少女爱上姐姐』跨平台项目中。在 FD 发售后半年，2005 年底游戏 PS2 版发售，小说版连载开始，次年 10 月 TV 动画版开播，漫画版出街，同时期网络广播节目和广播剧也在有条不紊地推进中。这些衍生作品里有相当一部分内容由嵩夜あや和のり太亲自执笔，如果再加上为大量游戏周边画设计稿，为游戏画宣传图的工作，


▲ 2006 年正月的特典壁纸

他也尝试转换思路脱离日常，先是在『シャマナシャマナ』里采用了中世纪幻想风的世界观，后又在新作『あえかなる世界の終わりに』里加入了浓郁的 SF 氛围，一时间显得极富进取精神，不过本质上只是踏着朱门优已经走过的老路罢了。ほしまる在对人设的指导方面，朱门优残留的痕迹也很明显，妹系角色曾在他的作品中占有统治性地位，如此一来对のり太发挥的限制无形中就加大了不少，但凡ほしまる主导的游戏就很难设计出有趣的女主角，再加上玩家们对キャラメル BOX 作品的女装倾向无端抱有的虚幻期望，其结果就是『少女爱上姐姐』以后诞生的作品怎么也无法实现突破。但ほしまる对"奶糖罐"还算是尽心尽责，他一直坚守到了嵩夜あや和のり太离去之后，直到 2011 年才终于带着满满的失望之情投到了朱门优的 mephisto 旗下。

『少女爱上姐姐』一下子被捧得这么高，其实就连嵩夜あや和のり太也都没有做好一炮而红的准备，在巨大的成功面前都被动地陷入了吃老本模式。2005 年 6 月"奶糖罐"就趁热打铁地推出了创业以来的第一张 FD『やるきばこ』，当年大卖 17000 多套，FD 的主题当然还是女装少年，畅销几乎毫无悬念。值得注意的是，キャラメル BOX 不失时机地将二号原画师クロサキ介绍给了广大玩家，キャラメル BOX 终于拥有了双线作战的实力，这本应该是值得庆幸的好事。公司引进クロサキ的初衷是顶替离职的ヨダ，填补 SD 角色绘这个空缺，看来一开始这位新人的实力显然是被低估了。在以『少女爱上姐姐』的 5 个短章节为主打的 FD『やるきばこ』里，クロサキ被指派为嵩夜あや撰写的一部原创小品『月踊亭にて -At Moondance diner-』绘制原画，这部迷你 ADV 有 5 位女性角色登场，并借用了公司处女作『BLUE』的舞台，有着很高的完成度，可谓麻雀虽小五脏俱全。クロサキ的首秀并不显得怯场，大胆表现了自


▲『あえかなる世界の終わりに』游戏 OST 封面绘

のり太确实没有太多余力来为新作操心。『少女爱上姐姐』一整个系列的发展越是顺畅，のり太等人就越是在吃老本的泥潭中越陷越深……キャラメルBOX公司上下也很清楚这一点，能超越『少女爱上姐姐』的或许就只有『少女爱上姐姐2』了，但谁也没有预想到的是这部呼之欲出的续作竟让玩家等待了足足5年之久。

靠一部大作一炮而红的Galgame品牌或许都有过这样的经历，越是想尽快摆脱大Hit作带来的束缚，全力以赴制作后续作品，越是无法如愿以偿。如TYPE-MOON一样十年如一日地专注于一部作品，吃老本吃到死也是一种活法，要么就像Leaf凭借雄厚的制作团队把『Toheart2』做得比第一部还要火爆，否则就要拿出勇气来丢掉过去的包袱另起炉灶以期再创辉煌。最糟糕的情况就是既放不下前作的老本，又无法全力以赴开发新作，况且キャラメルBOX还一度为版权所有权的问题而深受困扰。原来母公司姫屋SOFT早在2004年就因为不看好“奶糖罐”的前景而把一部分品牌所有权转让给了东京一家叫HOBIBOX的公司，自『シャマナシャマナ』以后所有游戏的版权都归两家公司共有，一仆事二主，这无疑增加了品牌经营决策的难度。从2008年开始“奶糖罐”突然增设了姐妹品牌“キャラメルBOX いちご味（奶糖罐草莓味）”恐怕就是其中一家公司的馊主意，此举大大分散了公司的开发力量，而且处女作『とっぱら～ざしきわらしのはなし～』仅卖8000多套，只有2007年发售的『うつりぎ七恋天気あめ』的一半。キャラメルBOX此时已经拥有了一群忠实的核心玩家，无论出什么新作他们都会买，而大部分玩家的诉求无非是期待『少女爱上姐姐』的续作早日问世，可续作似乎还遥遥无期……


▲『あえかなる世界の終わりに』促贩用电话卡绘

2007年2月发售的『うつりぎ七恋天気あめ』是第一部由のり太和クロサキ联手共同完成原画的完全新作，确切地说のり太是人设和原画，クロサキ分担了SD绘和CG制作，SD角色在该作中的戏份还是颇多的。游戏的脚本则由包括ほしまる和嵩夜あや在内的四位写手共同完成，游戏音乐外聘著名的音乐创作集团Angel Note来操刀，背景作画则外包给了业界老铺草薙，可以说从所有方面来看该作都堪称“奶糖罐”史无前例的大手笔……本该是史无前例的大手笔，却在一个问题上犯了致命的错误，那就是任命ほしまる为游戏监督。ほしまる的平庸已经通过之前好几部作品暴露无遗，他确实是一个写学园物的好手，但也仅此而已，论想象力不如朱门优，论文笔又不如嵩夜あや，虽然他一度尝试挑战各种其他题材，比如『うつりぎ七恋天気あめ』中就出现了神怪、魔女等不思议元素，但无论是SF、幻想还是神怪，最终都会落入学园物的俗套，这只能怪ほしまる不敢突破故我的窠臼。

ほしまる的计划是由四位写手分别撰写一条剧情线，制作成独立性较强的连作的形式，无奈他的领袖气质实在太淡薄，显然高估了自己统筹脚本的能力，导致的结果就是大家各写各的，故事与故事之间的关联性非常弱。恋爱AVG玩家最恨的就是主线不明，一盘散沙式的作品，ほしまる确实做到了投玩家所恶，即便如此游戏还是卖出了近17000套，这只能说是玩家太善良呢，还是脚本以外的方面让玩家的钱包君难以拒绝呢。不过要说该作的人设，のり太也确实蛮拼的，游戏共设11个女性角色，其中可攻略的就有7人，大大超出了一个原画师可以承受的工作量，而且本作角色不仅多，

△游戏『うつりぎ七恋天気あめ』的促贩用卡片盒封面绘，图中汇集了のり太设计的Q版三个使魔和一个吉祥物，老实说のり太画Q版角色没什么天赋



△のり太秘藏原创作品

类型也特别丰富，有来自西方的魔女、有和风的巫女、还有成熟温柔的保健医，不同身份的角色需要搭配不同的制服，水兵服、魔女斗篷、巫女服、白大褂这些服饰自然不在话下，本作还为非特殊身份的普通学生女主角安排了私服和浴衣各一套，仅所有角色的服装加起来就多达近 20 个款式。此外为了配合剧情，のり太还特别设计了 3 个狐仙使魔，并为女主角之一的明松月砂追加了狐耳娘的人外造型。总而言之，除了登场角色超多的『少女爱上姐姐』以外，『うつりぎ七恋天気あめ』可能是最考验のり太干劲的一部作品，当然该作最终能获得大量玩家的认可还是靠着耍诈一般的女装元素，其实男主角八千古岛莲原本只是一个外表比较中性化的弱气少年，他只在某一条角色线的极个别事件 CG 里才以女装形象登场，几乎等同于特典，但确实就有那么多玩家甘愿为了这微不足道的女装元素来捧のり太的场，相比之下ほしまる的狡猾反倒让人感到有些厌恶。

但是玩家的耐性总是有限的，不可能永远保持宽容的态度。キャラメル BOX 原打算先用 FD 第二弹『やるきばこ 2』来安抚一下被『うつりぎ七恋天気あめ』那惊鸿一瞥的女装少年吊起胃口来的躁动的玩家们，不过 FD 里『少女爱上姐姐』的短剧数量降到了只有 2 个，仅占 FD 总容量的 1/6，而且启用クロサキ来代替ヨダ来画搞笑特典的效果也很差，反而激起了反效果。果然这张含金量不足的 FD 没能获得大多数玩家的认可，跌出了年度销量榜。

玩家们的不满终于在 2009 年 3 月“奶糖罐”第 8 部本格新作『ボクの手の中の楽園』发售时总爆发，该作销量极差，仅卖出 4000 多套，可怜的ほしまる和クロサキ成为众矢之的。其实游戏并没有差到连玩一玩的价值都没有的程度，只不过ほしまる又选择在错误的时间推出了一款错误的作品，他本打算彻底抛开学园物，挑战一下本格的日式幻想 RPG，无奈实力实在有限，“奶糖罐”既没有 Elf 和 ALICESOFT 那样多年制作日式 RPG 的底蕴，也没有一个能左右销量的王牌原画师助阵，但最大的问题还是ほしまる完全无法驾驭这个由他创造出来的庞大世界观，为了在有限的时间和资源内交出答卷，最终只能草草收场。最让玩家愤怒的是，キャラメル BOX 沉寂了一年半后推出的竟然是这样一部令人失望的作品，而且还堂而皇之地分散精力去搞姐妹品牌，有这点资源为什么不早点把『少女爱上姐姐 2』做出来以飨玩家呢?

△『うつりぎ七恋天気あめ』游戏OST封面绘

『ボクの手の中の楽園』销量的低迷激化了公司内部的矛盾，狡猾的姬屋索性趁机甩掉了キャラメルBOX的摊子，变为HOBIBOX全权所有，此举进一步造成了品牌内部的分裂，分成了主品牌和姐妹品牌的两派。之前提到过的副品牌“奶糖罐草莓味”前后共推出过两部作品，启用的是全新的制作阵容，其中担任人设和原画师的アマクラ是公司内部挖潜培养出来的一位画师，此人的画风与其说受到过のり太的影响，还不如说更像戏画的主力画师之一的菊池政治。不过アマクラ画风的真正特典倒并不在脸蛋，而在其夸张的木瓜胸型的画法。アマクラ在キャラメルBOX待的时间不长，CG组里有一个ID叫夕燈とび的人联合了一个叫nuko的同人游戏社团的主催川石幸宏一同创立了一个叫root nuko的新品牌，就顺便把アマクラ也挖走了。俗话说树挪死，人挪活。アマクラ也是到了root nuko以后才一下子找到了自我，多年来一直稳坐绝对主力原画师的交椅，其变态的欧派画风练得是越发炉火纯青，以其媲美拔GAME的高H度原画为root nuko赢得了口碑和销量，该品牌的第三作『てにおはっ！』还曾勇夺2012年度“萌GAME大赏”工口系作品的金奖，アマクラ本人也凭借该作的大人气于2012年12月发售了个人初画集，论个人成就已经超越了后来留在“奶糖罐”继续打拼的クロサキ。

失去アマクラ后的“奶糖罐草莓味”只好继续启用クロサキ，无巧不巧的是该品牌第二作『廻り巡ればめぐるときっ!?』的开发周期正好与姗姗来迟的『少女爱上姐姐2』撞到了一起，在主创人员全部被抽调至主品牌的情况下，该作无奈只能以新手加部分外注开发人员的杂牌阵容硬扛，游戏被简化成了最复古简陋的选择肢AVG模式，攻略难度极低，游戏性聊胜于无。把这种货色拿出来卖如同自掘坟墓，“奶糖罐草莓味”实际上也随着该作的发售而自我消灭了。但姐妹品牌派的一小撮人并不死心，第二年又搞出了一个“奶糖罐牛奶味”，2011年6月推出了一部叫『雨芳恋歌 センセイ。わたし、もうオトナだよ…………』的新作，但这简直就是对キャラメルBOX老玩家智商的侮辱，因为脚本写手都已经都跑光，随手抓来的壮丁只写了两条角色线就逃之夭夭了，没有作画团队的支持，该作的CG只能支持古老的800×600分辨率，规格连最普通的廉价版拔作都不如，可笑的是游戏的定价居然仍维持8800日元的高价。不用说，这个“奶糖罐牛奶味”也在悄无声息中灭亡了。

妃宫千早我的嫁！

· Kisakinomiya Chihaya ·

经历了姐妹品牌的两次闹剧，无论是否服气，キャラメルBOX上上下下都必须承认只有一组人马的作品才卖得出去，他们再不好好干活，公司就真的只能关门大吉了。当嵩夜あや和のり太总算收拾起多少有些懈怠的状态，并重拾略显生疏的默契，紧赶慢赶地把『少女爱上姐姐2人的Elder』做完时，日历已经翻到了2010年6月30日。早已等得不耐烦却仍在坚守的忠实玩家们拿出了最大的热情来支持新作





的发售，将销量一举推到了足以与前作媲美的17000多套，这也是“奶糖罐”作品久违的，也是最后的大卖捷报。

『少女爱上姐姐2』能不负众望地大卖，自然有嵩夜あや的高明之处。她没有冒险去改动前作的架构，自从占领了“女装潜入浪漫爱情喜剧类游戏”的制高点后，市面上还没有任何一部女装题材作品敢于挑战キャラメルBOX的权威，类似的题材也仅见于漫画『玛利亚狂热』中，后者曾两度动画化，为女装少年的热潮推波助澜。『少女爱上姐姐』前作推出后的几年里也是以贵族女校为舞台的百合题材大作『圣母在上』大行其道的时期，“贵安”“姐姐大人”等浮夸的台词都成了流行语。嵩夜あや当初为『少女爱上姐姐』设计的架构非但没有过时，反而赢得了更多玩家的认同，所以完全没有必要对其进行修改。真正需要强化的是角色的类型，毕竟与5年前相比，业界已经从脚本王道的时代一举跨入了甩卖角色的时代，以前作略显单薄的角色阵放到今时今日已经不堪再战了。对主角阵的改造当然要先从男主角兼首席女主角的女装少年着手，续作里的这个角色名叫妃宫千早，与他的瑞穗前辈相比千早的身上有两处明显的差异，其一是千早的容貌更胜瑞穗，如果说瑞穗的美少女之容是他本身的俊朗外形加上幼驯染御门玛利亚出神入化的化妆术完美结合的产物的话，那么千早的高颜值就百分百源自他的天生丽质，继承自有着北欧血统的祖母的一头银色长发和一双紫色明眸为千早的容貌加分不少。其二是千早别扭的个性（貌似叫千早的角色个性都不咋地……），瑞穗是个彻头彻尾的乐天派，因此很快就接受了自己的各种新身份，并融入了圣应女学院的氛围中，与身边的各色女性相处皆很自然融洽。千早却不然，这是一个曾经受过心理创伤的纤细少年，因为与高高在上的父亲不睦，久而久之产生了对男性的不信任感，性格变得非常扭曲。但千早懂得隐藏自己冷淡的本性，每每凭借令人惊叹的美貌让对方很轻易地就对他产生好感。人设的重点通过文字描述都已经表现出来了，银发、紫瞳、修长又略显柔弱的身材，再加上带一点冷峻和寂寞的表情，这就是通过のり太的画笔呈现给玩家的妃宫千早的形象。一个是阳光开朗的瑞穗，一个是冷艳内敛的千早，而且两人的外貌也完全是两种风格，玩家非但不容易产生既视感，还很乐于接受千早这种戴着假面具的主角类型，在游戏发售的当年，妃宫千早就被玩家评选为“日本亚马逊2010年度最佳美少女角色”。

前作的六个女主角里，王道主线是十条紫苑线，与紫苑线人气不相上下的则是严岛贵子线。十条紫苑实际年龄比瑞穗大一岁，还是前一届的“姐姐大人”，虽然早已识破瑞穗的男儿身，却始终对此讳莫如深，默默保护着瑞穗，可以说是温柔的大姐姐类型的女主角，温柔大姐姐的外貌特点就是高挑的身材、华丽的黑长直和充满母性爱的温暖眼神。严岛贵子是以瑞穗竞争者的姿态登场的，一头洋气的金色长卷发，有着学生会长典型的高傲和死认真的性格，貌似强气实则傲娇，又容易陷入被害妄想症，实际上是个很可爱的角色。其他四位女主角风格各不相同，人气也比较平均，除了语速超快的废话帝幽灵高岛一子外，嵩夜あや在游戏完结以后补完的后日谈里都为女主角们安排了不错的结局，瑞穗的幼驯染表妹御门玛利亚去了海外留学，身材娇小的妹系角色周防院奏后来当选为第74代“姐姐大人”，活泼好动的上冈由佳里则摇身一变成了新一届的学生会长。这些前作的人气女主角们都在后来2007年发表的外传小说『樱之园的明星』中再度登场。当时的嵩夜あや显然深受『圣母在上』的影响，打算用小说和广播剧补完的形式来填补续作青黄不接的空档期，游戏的小说改编权原本已经卖给了其他出版社，脚本和插画都换了人选，但嵩夜あや还是忍不住要自己出来亲自执笔，因此干脆拉上のり太组了一个叫“八王子パルサー”的同人社团推出了这本『樱之园的明星』，正牌的号召力毕竟完全不同，读者要求这本同人志商业化的呼声实在太强烈，于是两人索性经过一番修订后推出了小说的文库版。尝到甜头的嵩夜あや后来就坚持要自己执笔小说，一口气写了四本『少女爱上姐姐2』的正传小说，当然与总数达20多部的衍生小说相比，嵩夜あや与のり太亲自执笔的作品只是其中的很小一部分罢了。





▲姿色比宫小路瑞穗更胜一筹的『少女爱上姐姐 2』男主角妃宫千早，也是女装题材游戏至今无法超越的人气角色

稍微有点扯远了，回到人设的话题上来。『少女爱上姐姐 2』的人设思路较前作有了较大的转变，女主角阵从此前的 6 人扩充至 8 人，数量的增加导致了人气进一步分散，其结果就是人物关系结构从前作的金字塔形，变为了内辐射的环形。在前作中瑞穗的人气最高，紫苑和贵子次之，然后是玛利亚、奏、由佳里等人，而新作中千早的人气一枝独秀，其余八位女主角的人气差都不大，因此形成了一个围绕在千早周围的环状结构，人际关系全部向内辐射指向千早一人。这种设定思路上的变化利弊参半，而且显然并不是嵩夜あや的初衷。从游戏的名字“2 人的 Elder”来看，翻译成通顺的中文就是“两个姐姐大人”，这是因为在第 75 代“姐姐大人”的选举中，出现了史无前例的两人得票完全相同的情况，于是乎妃宫千早和七七原薰子就携手登上了姐姐大人的宝座，照这么说薰子将是毫无悬念的主线女主角。のり太也努力在她身上体现出一些前作里紫苑的影子，例如比千早更胜一筹的高挑身材（对于身高设定的执着其实可以从两作的游戏封面绘上就能感受得到，果然身高相似的两个美少女站在一起才能得到最佳的视觉效果），与紫苑相似的飒爽黑长直。当然薰子的性格是与紫苑完全相反的，她举止非常男性化，有一点大大咧咧的残念美女的感觉。不过就被寄予厚望这点来说，紫苑和薰子可谓殊途同归。

可游戏发售以后的情况却出乎了嵩夜あや等人的预料。在第一次“姐姐大人”的网友票选中千早就以绝对的票数差当选，千早以下从第 2 到第 7 位的差距都不能算是压倒性的，因为大家的得票加在一起才将将超过千早一人，此后无论キャラメル BOX 办多少次人气票选，结果都是如此，就算是嵩夜あや也只好苦笑着放弃努力了。因为男主角（同时也是首席女主角）设定得太成功，反而埋没了另一位主线女主角，这种结果在整个 Galgame 历史上都是史无前例的。如果往好里说，玩家们对妃宫千早的认可度实在太高，对于巩固嵩夜あや、のり太，乃至整个キャラメル BOX 在玩家心目中的地位有着难以估量的作用。但往坏里说，大家的眼中就只有女装少年，从此以往再要让玩家认可キャラメル BOX 任何一位正牌女主角恐怕已经很难了。果然，后事的发展方式完全印证了这一点。

空了的“奶糖罐”

• empty caramel-box •

『少女爱上姐姐 2』的强势归来竟成了压垮キャラメル BOX 内部平衡杠杆的最后一根稻草。两位无可取代的主创嵩夜あや和のり太自立门户，设立新品牌 STREGA，尽管日后两人又以外注身份主导了新作『セミラミスの天秤』的开发，但毕竟原来亲密无间的氛围早已不复存在。

2011 年以后的“奶糖罐”已经成了一个空罐子，嵩夜あや和のり太的 STREGA 挖走了一部分员工，其中包括主力美术カヴ，夕燈とび和アマクラ加入 root nuko 后 CG 团队又空了一半，加上那些背黑锅跑路的脚本写手，キャラメル BOX 的残余阵容只剩原先的 1/3 强，其中以原先的二号画师クロサキ为首还保留了一个小型的 CG 作画团队，但问题是脚本的人选一个都不剩了。以这样的人员实力在正常情况下都很难有所作为，更何况两个副品牌已经被搞臭，玩家又不再认可女装题材以外的作品，キャラメル BOX 真的是山穷水尽了。既然成败都系于“嵩夜あや × のり太”这个组合一身，那么想把品牌延续下去就别无他法，只有把两人请回来才行，恰好 2013 年 STREGA 的处女作发表后暂时进入了冷却期，双方可谓一拍即合。

2011 年嵩夜あや和のり太离开“奶糖罐”后，得到了 COMFORT 社给予的资金支持，创立了 STREGA 这个小品牌，当时的成员只有四人，所以包括一部分脚本在内的工作都不得不



外包出去。COMFORT 这家公司笔者以前曾在こもりけい的文章中提到过，是 Ricotta 社的母公司，所以 STREGA 的开发工作也得到了旗下其他姐妹品牌的帮助，处女作『木洩れ陽のノスタルジーカ』的全部技术支持就是由 Rocotta 的制作人コージ提供的。同绝大多数初创的弱小品牌一样，因为人手不足『木洩れ陽のノスタルジーカ』的开发周期长达一年以上，嵩夜あや的企画则可以追溯到更早以前，她透露自己一直很想做一款以近未来为舞台，讲述人类与机器人少女之间浪漫爱情故事的游戏，嵩夜自信满满，甚至在杂志访谈中宣称“のり太也很喜欢机器人少女”，搞得のり太不置可否，其实他应该还是更喜欢画学园物吧，总觉得他那绵软的画风与 SF 的气质格格不入。不过自信爆棚的嵩夜あや犯了跟几年前ほしまる一样的错误，当她发现自己有点驾驭不住一部本格 SF 类作品时为时已晚。该作 5 人的女主角阵虽说不算多，但有名有姓的配角加起来多达 21 人，对独挑人设重任的のり太而言负担极重，当他一门心思完成人设和原画时自然没有更多余力去思考 SD 绘、搞笑特典这些以前キャラメル BOX 用来锦上添花的屡试不爽的利器。不过更多的问题出在脚本上，越是本格的 SF 题材越必须花心思在世界观设定上，脑补设定的工作一旦开动起来就容易刹不住车，忙了一大通后发现还是漏洞百出，不免让人泄气，这是很多初涉 SF 题材作品的创作者都有过的痛苦经历。凭嵩夜あや一己之力完成整个世界观构建已显得吃力，眼看死线越来越近，只得拉帮手一起来写，嵩夜写完了共通线和最终的部分，余下 4 条角色线则由 4 位写手分担，这几乎又重蹈了ほしまる在制作『うつりぎ七恋天気あめ』时的覆辙。5500 套，市场用直观的方式回应了 STREGA 的处女作，这个成绩绝对不能算好，当然也不是太糟，只是跟“嵩夜あや × のり太”这个组合以前的成绩相比有点拿不出手罢了。与キャラメル BOX 的再次牵手就是在这样的背景下达成的。



△『木洩れ陽のノスタルジーカ』的主要角色，画风较“奶糖罐”时期已经有所变化



吃一堑一定就会长一智吗？事实证明往往未必如此。分销渠道是小品牌的短板，所以才会有渠道商存在的价值，STREGA 也曾把『木洩れ陽のノスタルジーカ』DL 版托付给日本最大的 Galgame 和 AV 在线销售平台 DMM.com，后者这两年因为『舰队收藏』的成功运营而声名鹊起。DL 版的在线销售确实能增加游戏的销量，但业界对 DL 版一直存在一些看法，认为只有廉价的拔 GAME 才会热衷于在线销售模式，因为廉价游戏实体版售价和 DL 版相差无几，定价策略更合理，相反如果一部正常盒装实体版售价 8-9000 日元的游戏被以 3000 日元左右的低价在 DMM 上销售，玩家一定会有一种上当受骗的感觉，但 DL 版定价过高又体现不出性价比，所以大多数公司的主打游戏都不愿自降身价推出 DL 版，可『木洩れ陽のノスタルジーカ』DL 版偏偏就以 6800 日元这个尴尬的价格在 DMM 上架，让人无法置评。本来游戏销量不佳的主要原因在题材太老套，盘子也太大，细节雕琢又不够精巧，辜负了挑剔的老玩家们的期待。如果理智地思考一下，把游戏做得轻量化一些，继续坚持女装题材，未必不能借“嵩夜あや × のり太”这块金字招牌把人气再炒起来。如果一定要做规模很大，角色线很多的大作，那么业界通常的做法是，以少量精锐人马分几部连作的方式推出是为上策，干脆一口气聘请多位实力接近的脚本写手和原画师一起来打造



△“奶糖罐”最后的一作『セミラミスの天秤』，俊男型的男主角也是让喜爱のり太的老玩家们醉了



是为中策，坚持维持小团队的成本运作不惜把开发周期拉长也要独立完成是为下策。既要控制成本，又追求排场，还不愿拉长工期，结果只能降低游戏的品质，这才是下下策。

所谓头痛医头脚痛医脚，嵩夜あや认为要改善销量就应该拓宽销售渠道，DL 版、手机版、甭管它什么版，能多卖一份是一份。至于新作应该做成什么规模，嵩夜认为她一直以来的大作策略并没有什么不妥，可她似乎忘记了 STREGA 只有四个主创人员，而 2011 年以后人去楼空的“奶糖罐”也只剩巅峰期的 1/3 人员罢了，其实是同病相怜。新作『セミラミスの天秤』仍以学园物为基础，这次大胆尝试了心理悬疑的题材，可攻略女主角阵共 5 人并不算多，可拥有立绘和专属事件 CG 的女性配角还是有 8 人之多，这实在让孤军奋战的のり太无言以对。嵩夜あや似乎也把 STREGA 最初的失败归咎于其他四位外聘写手的实力不济，这次索性一个人包揽了全部脚本。两位主创辛苦换来的成果只能说平平无奇，玩家的思维定式本来就是很难破除的，嵩夜あや和のり太回归的消息一经公布玩家们便开始期待新作中将会什么样的女装角色，当发觉这并不是一部女装少年题材作品时很快就失去了对游戏的兴趣，而游戏本身的品质因为一些关键人物的缺失也确实不如キャラメル BOX 的巅峰期，再加上整个行业的不景气，『セミラミスの天秤』的销量甚至比『木洩れ陽のノスタルジーカ』还要略低。这个结果对嵩夜あや的打击似乎很大，原本活跃的创作热情一下子就降到了冰点，のり太也跟着陷入了沉寂。此后近一年过去了，キャラメル BOX 无力改变现状，只能把『セミラミスの天秤』拆散后做成 DL 版和手机版放到 DMM 上供收费下载，STREGA 也处于半废弃的状态，官网已经被不知所谓的网页所覆盖，看不出任何新作即将推出的迹象。

今年是『少女爱上姐姐』发售十周年纪念，十年前瑞穗就是女装的代名词，十年后的今天则已经成了一个过去的传说，引领女装潮流的反倒是『女装海峡』『女装山脉』这类售价 4000 日元不到的定位明确的轻量级作品，这恐怕是のり太等人无法轻易接受的事实。キャラメル BOX 何以有今天没落的结局，通过笔者的文章各位看官应该都有结论了。不过被视为女装文化旗手的のり太却没有跟着一同沉沦的理由，如果のり太的性格更积极勤勉，他完全能够在另一家公司或者另一个领域里重塑辉煌。2010 年，のり太曾受日本手游大厂梦宝谷的邀请，为当时一部关注度很高的美少女社交游戏『君と一緒に』客串人设，当时与他共事的还有 AB2 的有叶、トモセシュンサク、忧姫はぐれ三人，以及徒然月、津路参汰、西又葵、和泉つばす、渡边明夫、くすくす等好几位各大 Galgame 品牌的当家原画师，这本是一次跨界到其他领域的良机，放眼望去现在的手游市场如火如荼，单是给卡牌游戏画插画就让一些大牌画师赚得盆满钵满，以のり太的实力和名气还怕没有人请？归根结底还是要看个人的意愿吧，或许他就像自己所说的那样几乎从不介入游戏制作的决策，只做好原画师的本职工作，空闲时更乐意上 XBOX 战网跟洋大人联机 FPS 游戏，也不会让工作上的烦恼影响自己的玩兴。人各有志，既然如此不妨祝愿のり太老师能尽快找回状态，用更多的新作以飨玩家，如果可能的话，真希望还能看到他笔下的女装少年，那让人怦然心动的美，永远都不要成为绝唱才好。▲

△手机社交游戏『君と一緒に』的女主角之一笹野惠理，有着标志性的のり太式的金色卷发和帅气浓眉


返璞归真的勇者冒险谭
HERO ADVENTURE RETURN TO INNOCENCE
记『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』
■ 文/浅色回忆 ■ 责编/白石 ■ 美编/塔里



▲赫斯提亚那根著名的胸绳其实也是有出处的，上图是罗马时代维斯塔（赫斯提亚神的罗马形象）贞女的雕像，我们可以清晰的看到在胸前有某根我们熟悉的东西（当然这只是用来收束衣服，而不是提胸）。

2015年4月4日，如果身为一枚宅的你曾在这一天的早晨连上网络。恐怕有很大的几率会被一根蓝色的带子刷屏。某位原本默默无闻的灶神，在一晚之后一跃成为了大众情人和下届Comic Market劳模的最有力竞争者。在这天之后的若干日子里，我们所能回忆起的，是不管P站，微博还是QQ群，都已被赫斯缇雅所占据的记忆。

动画能引起如此强烈的反响，对于大多数原作党来说都是始料未及的。就算原作者大森藤ノ和缔造了这根带子的插画家安田典生，恐怕也没想过原本期待值并不高的动画版，会以这样的理由在佳作遍地的2015年4月中变成大热门之一。然而，事情就是这样发生了，我们虽然无法证明一只巴西丛林里的蝴蝶扇动翅膀，是否真的能在德克萨斯引起一场飓风。却已经见证了一根普通的蓝色丝带，是如何成就了一部动画的。







诞生于“小説家になろう”的畅销作品

Begin with the web novel

就像天朝有起点和创世这样的网文平台一样，日本也存在着类似的网文站点，轻小说在日本网络上的主要阵地——“小説家になろう”（成为小说家吧）就是一例。于2004年创立的这个网站，最初只是由爱好者们搭设的个人站点，为作者提供一个免费的小说发布平台。后来，随着人气的不断上升，“小説家になろう”自2010年正式以公司的形式运营，截止目前已经有了30多万篇作品和将近60万的用户。

在站点的形式上，“小説家になろう”比较类似天朝网文方兴未艾的阶段的产物，就像多年前的“龙的天空”和“幻剑书盟”。不仅没有付费阅读，甚至不强求注册会员，维持网站运行的主要收入来自页面广告，并且还很克制的安放在绝不影响阅读的地方（相比之下起点的广告就比较有碍观瞻了）。总之，“小説家になろう”给人的感觉还是一个同好性质大于商业性质的存在。

『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』的最初连载，就是从“小説家になろう”开始的。有言论曾表示本作那充满怀念的老式RPG风格像极了十年前的小说套路。从创作的角度来看，这其实是因为相比日本发达的图书业和较高的人均阅读量（至少是中国的一倍），日本的网文发展至少落后了十年。一个显著的例子是，2014年“小説家になろう”因为名声日隆，有多部作品接连出版了实体小说。因此凡是出自“小説家になろう”中的作品，都被贴上了一个“なろう系”的标签。而公认的“なろう系”特点是——通过作品来满足宅男得不到满足的欲望，通常表现为现代社会的平凡主人公穿越到幻想的异世界然后展开冒险的故事。

嗯，这解释是不是觉得似曾相识，让我们再看看刚刚完结，在“小説家になろう”上最

热门的作品『无职转生』的剧情梗概——34 岁的无职童贞 NEET，在父母葬礼的时候还看着自己侄女的洗澡图打飞机，后被兄弟姐妹殴打并赶出家门，走投无路的时候被卡车撞死，却穿越到了剑与魔法的异世界。穿越之后新的身体天赋异禀骨骼惊奇，5 岁成为大魔法师，7 岁开始调教不良大小姐，15 岁创建宗教并击败魔神，16 岁开始正式经营后宫。好吧，相信肯定有读者已经认出来了，这比龙傲天还龙傲天的剧情走向，显然就是近十年天朝穿越类爽文的共同特征。

所以，说日本网文的发展落后十年并不算是夸大其词，最近那边火到不能行的『魔法科高校的劣等生』，类似套路的屠日灭美文差不多也是十年前开始在天朝的网络上流行的。不过，这倒也不是坏事，正因为"小説家になろう"的商业性质不强，我们才有机会看到那些不同于时下流行的轻小说风格的作品。颇为复古的『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』也才能获得出头的机会。

言归正传，从『刀剑神域』开始，各大轻小说文库突然意识到网络上有不少的作者和作品可以挖，于是先在网络上发表作品试水，然后再走实体出版路线成为了接下来不少作者成功的终南捷径，『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』选择的便是这条道路。在"小説家になろう"连载了一段时间后，觉得火候已到的大森藤ノ开始向实体出发，果然在 2012 年的第四次 GA 文库大赏中一举拿下自开办以来已经连续三届空缺的大赏奖项。同时本作的网络连载部分被删除，大森藤ノ正式以一名小说家的身份出道。

以"超世代 Adventure"为宣传口号的 GA 文库在选稿上也的确独具慧眼。他家诸如『潜行吧！奈亚子』、『我女友与青梅竹马的惨烈修罗场』、『神曲奏界』、『织田信奈的野望』这些作品，乍一看就像是毫无新意的老梗集合作，可是偏偏还能够卖的不错，甚至在一定范围内掀起热潮。平心而论，『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』前三卷的品质虽然不错，却还够不上大赏的资格，与上面那些没拿到大赏的作品相比差距并不大。就连大赏的评语，也只是"标准的幻想世界舞台，完美融合 RPG 风格的王道成长故事"这样而已。然而市场的后续反应却





证明了编辑的判断是正确的，2013 年仅仅出版了 4 卷的本作，就成功登上了"这本轻小说真厉害"榜单的第四位，在不久前刚公布的"这本轻小说真厉害 2015"中，『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』也继续保持在十一位的好成绩。

要说本作的核心竞争力，无疑就是"纯真"了。我们的主角贝尔・克朗尼实在是朴实如人畜无害的小白兔，赫斯缇雅、艾丝、莉莉、韦尔夫这些角色单拿出来也并无过人之处。只不过当他们集合在一起，返璞归真的故事反而在最近流行的龙傲天主角和角色越另类越好的风潮中成为了难得的亮色。另外，忽略那颇为误导的标题之后，我们会发现，看起来像是要开后宫的贝尔，在感情上其实相当从一而终。

不过这些小说中的优点，在动画播出后全部都被赫斯缇雅胸部的那根带子无情的掩盖了。4 月 3 日动画开播前，P 站"赫斯缇雅"条目的阅览数只有区区 142，而到了 4 月 8 日，就已经猛增到 628734，狂涨了 4427 倍，连英国和泰国的电视台都特别报道了这根带子。借着带子的东风，原本不温不火的小说销量也开始猛增，GA 文库甚至不得不宣布小说全卷紧急重版，在动画开播的第一周里。『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』的小说就拿下了周销量榜的冠军，正传卷均 7 万 4 千本，第一卷更是已经破了 10 万大关，并且还在稳步增长中。

然而，这超乎寻常的热度背后也有着隐忧。虽说如今是角色的时代，只要角色足够火，销量便不是问题。但要是动画本身做的太失败，来之不易的人气也会迅速消失。『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』由山川吉树担任监督。从『虫师』中他担任分镜的那几集，以及后来担任监督的『初恋限定』、『爱杀宝贝』和『LittleBusters！～Refrain～』来看，虽然他喜欢对原作做一些小改动，但总体水平稳定，本应可以安心的，

赫斯缇雅

希腊神系
眷族徽章：炉火与钟





在本作里以巨乳萝莉神的面貌出现的赫斯缇雅，在希腊神话中是克洛诺斯和瑞亚最大的孩子，第三代希腊神明中的老大，宙斯的大姐。是炉火女神和家庭的守护神，同时也是三大处女神之一（然而在同人本里马上就要成为劳模了）。相传波塞冬和阿波罗曾经同时追求过赫斯缇雅，但是都被她拒绝了。因为流传下来的记载不多，所以在很长的一段时间里，这位神明并不为现今的大众所知。不过在古罗马时期，灶神作为家庭守护神有着特殊的地位。服务于灶神的贞女们必须都是处女，地位往往和祭祀朱庇特（宙斯）的大祭司等同。并且贞女还肩负着公证的职责，罗马人会把遗嘱提前交由贞女们保管，而贞女所宣读的遗嘱和做出的证言，是带有不可质疑的公正性的。

然而网络上却流传着监督根本没看原作的传闻。同时让人放心不下的还有担任系列构成的白根秀树，从履历上看，只要遇到需要压缩剧情的轻改，白根秀树就会稳定发挥他把节奏搞的一团糟的能力，2011 年的『食梦者玛丽』、『绯弹的亚里亚』，2013 年的『约会大作战』基本都死在这个原因上。

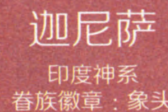
综合 OP 中出现的巨人歌利亚和 STAFF 在推特上表示第八集才是正戏开始的情报，我们可以确定在动画 12 话的长度内，必定是要塞入原作的 1-5 卷了。然而小说本身的架构是 1-3 卷，4-6 卷分别为两段关系紧密的剧情。其中第 6 卷又是 1-5 卷的一个总结和高潮（莉莉的眷族问题，韦尔夫的心结都是在第 6 卷才彻底解决）。如今因为篇幅问题简单粗暴地砍掉第 6 卷，少了激情澎湃的眷族战，从观感上肯定要打不少的折扣，也为将来的第二季（如果能有的话）造成了麻烦。在笔者看来，既然 12 集的长度无论如何也没法做到第 6 卷，还不如只做正传的 1-3 卷，同时辅以外传『剑姬神圣谭』的内容，以贝尔战胜牛头人为高潮。

并且从已经播出的内容来看，白根秀树基本没起到正向的作用。在怪兽祭的情节里，原作中本就被诟病的送刀问题，在动画中不仅没有得到改善，反而更加显眼了。在近乎长达一集的时间里，赫斯提亚就是不把背着的神兵交给贝尔，让观众对剧情完全不能有合理的期待。本应突出两人羁绊的情节，也被这放大了的 BUG 冲淡到无形（小说里好歹翻一翻就过去了）。同时，动画在一些细节上的把控也很令人费解，按照原作设定，魔石是怪兽的驱动之核，也是冒险者主要的收入来源。在怪兽被杀死后，需要挖开尸体把魔石取出后，尸体才会化为灰尘。而在怪物不断生长的地下城里，处理尸体和战斗很难兼顾，这也是支援者存在的价值。而在动画里，怪兽莫名其妙的变成被打倒就会化为灰尘，魔石直接掉落在地面——这样一来，贝尔雇佣莉莉捡魔石和他自己捡魔石能有多大的差别啊。况且也没有办法通过莉莉处理尸体时娴熟的手法来侧面说明莉莉本身还是很努力以及有着相应的实力的。反之，怪兽祭中被贝尔粉碎魔石打倒的银背猿，动画中却微妙地改成其魔石不仅有掉落，还只裂了一条缝。这些既违反原作，又毫无实际意义的改动似乎也在证实着那条传闻——监督大人你根本没看过原作啊。





总而言之，尽管在带子和赫斯缇雅的强势拉动下，『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』已经超额完成了对原作小说的销量拉动。JC 的作画十分稳定，CV 的发挥也相当出色（第 6 集末尾的内田真礼超棒）。但从质量的角度来评判，整体架构的先天不足和对细节的忽视，让动画恐怕只能止步于一部优秀的原作宣传片。



迦尼萨

印度神系
眷族徽章：象头

印度神话中著名的象头神，去除障碍之神。相传湿婆和雪山神女生下迦尼萨，众神都来祝贺。只有土星神莎尼低头不语，雪山神女问其原因，土星神表示自己受到了诅咒，看谁谁就死。雪山神女不信，强行要让土星神看自己的孩子。结果一眼看去，还是小婴儿的迦尼萨马上身首分离。幸好掌管生命的大神毗湿奴也在场，他飞去河边砍下了一头大象的头，拿回来接在迦尼萨的身上，迦尼萨就以象头人身的形象死而复生了。湿婆和雪山神女为此举办了盛大的宴会。这大概就是故事里迦尼萨喜欢开 PARTY 的原因吧。



名为地下城的 RPG 游戏

Role playing game called dungeon

神说，要有光，就有了光。

神说，天上的生活很无聊，就有了冒险者和眷族。

可是对于大森藤ノ笔下的地下城世界的人类而言，比神灵更先出现的是无穷无尽的怪物和深不见底的洞穴。

按照小说中的设定，这个世界从上古时代起，天空、森林与海洋中，就充斥着各种各样的怪物。一度被怪物逼迫到快要灭族的人类和类人种族们，在怪物强大的压力下，被迫携手对敌。最后终于深入到怪物出现的中心，那里是一个深不见底的大洞，是分成无数楼层的地下迷宫。于是人类们在地下迷宫的上方盖起了塔楼和堡垒，并且不断招募愿意抵抗怪物的勇者们来守卫世界的安全与和平。

而后，众神就降临到了还是雏形的迷宫都市欧拉丽，打着追求娱乐旗号的他们，互相禁止使用神的力量，只能赐予人类和类人种族们"恩惠"，通过发展眷族来壮大自己。而这个所谓神的"恩惠"其实就是一套属性加成和附带特技 / 魔法的外挂系统。我们亦可以简单的把这看做是 RPG 游戏里的属性面板。冒险者通过日常的各种冒险和锻炼，就能积累"恩惠"的加成数值，获得特殊的技能和魔法。在积累到一定的量后还能提升等级。同时，"恩惠"必须要冒险者所属眷族的主神来更新数值，积累的效果才能显现出来。

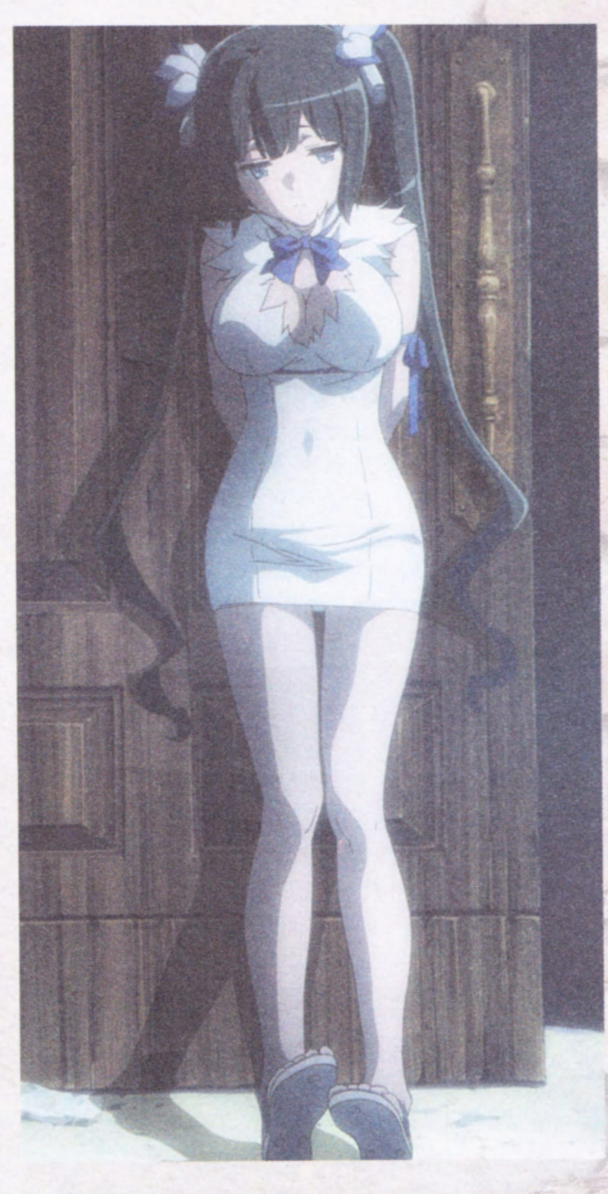
大概是众神在设计这套系统时过于草率，"恩惠"中不论数值的设计，还是升级的条件都显得太过于苛刻了些。按照小说中的叙述，迷宫都市欧拉丽中的冒险者，一多半都还处于 LV1 的等级。并且从 LV1 升级到 LV2，普通的冒险者至少要花费一年以上的时光。冒险者的每一级，基本对应 10 层的地下城。比如 LV1 时候的贝尔，下到 12层就是极限了。而LV5 的艾丝，就能和眷族伙伴们一起在 50 层和更深处开荒。同时，虽然大森藤ノ没有公开，但整个地下城的基本结构应该是 10 级别的冒险者对应 100 层的地下城。目前在故事中出现的最高级的冒险者是芙蕾雅眷族 LV7 的奥塔。

欧拉丽中的眷族们大多数时间都是和平相处，相互合作的攻略地下城。不过这并不代表眷族之间不会有竞争。像拥有 LV7，LV6 这样高等级冒险者的芙蕾雅和洛基眷族，就是欧拉丽中平分秋色的两位巨头。其中芙蕾雅眷族在冒险者的个人素质上更突出，而洛基的冒险者们则更擅长团队战斗。在他们之下的眷族就没有那么高端的冒险者了，在第 6 卷中与贝尔发生正面冲突的阿波罗眷族，论实力排名在都市中还处于中上，冒险者的数目上百，然而团长的等级只有 LV3。另外赫尔墨斯和阿斯脱利亚

ダンジョンに出会いを求めるのは間違っているだろうか 外伝
大森藤ノ
Fujino Omori
Illustration
はいむらきよたか
キャラクター原案
ヤスダスズヒト
ソード・オラトリア
Sword Oratoria

所以，我们不难理解为什么贝尔的技能“一心憧憬”会被其他的冒险者所妒忌了。这并不仅仅是一个经验的增幅器那么简单，在地下城的世界里，属性和等级提升的快，就等于生命更有保障。试想一帮整天过着刀头舐血日子的冒险者，突然发现了贝尔这样的存在，不平衡的心理自然会油然而生。不过话说回来，作为主角，贝尔·克朗尼身上的几个技能还真算不上是金手指的范畴。经验增幅器“一心憧憬”主要是提升属性积累速度和升级速度，虽然看起来很 IMBA，可考虑到贝尔的目标并非是普通的 LV1 冒险者，而是处于都市最顶端的艾丝，“一心憧憬”这个技能实际上也就起到了一个帮助剧情快速进展的作用。要不然贝尔打怪练级 10 年还没追上艾丝，读者一样会掀桌。

贝尔拥有的两个攻击技能也没有看起来那么美好，“火焰伏特”作为速攻式魔法，不用吟



这些年代久远的老牌眷族，其中高等级的冒险者也刚到 LV4。造成这种原因的理由主要有二，其一是地下城里充满了危险，整个地下城就像是从简到难的 RPG 游戏，越深的层级占地越广大，怪物刷新越集中，智慧也越高。这就导致即使是高等级的冒险者，也很容易在怪物海中被消耗殆尽最终殒命。大量的死伤导致冒险者的总数始终不多，从神的数目和眷族的大小来推断，欧拉丽的冒险者总数恐怕一两千就是极限了。其二是冒险者升级的条件是很苛刻的，按照众神的设计，冒险者并不是像游戏一样，经验值到了就金光一闪等级提升。而是需要完成“伟业”才能升级。这个“伟业”可大可小，像贝尔那样直接越级打牛头人，可以算作是类似希腊神话里英雄级别的伟业。升级很顺利。一般人没有这样的主角光环，就只能在日常中小规模的突破自己，直到某一天运气好升了级。

洛基

北欧神系
徽章：小丑

北欧神话中的恶作剧之神、火神。虽然身为男性，但是神话中他曾有多次变身为女性去勾引别人的记录，外加人设是个十足的飞机场。所以在笔者看来，故事里的洛基会不会某天变成个汉子还真是说不好。十年前，洛基眷族和芙蕾雅眷族击败了宙斯眷族和赫拉眷族（北欧神系和希腊神系的战争）。取得了现在都市内的领袖地位。有趣的是，洛基眷族的团长芬恩，却是凯尔特神话中的英雄。



还是会迎难而上，不惜牺牲自身去为朋友两肋插刀，去为女孩子拼命的既单纯可爱，又让人放心不下的传统 RPG 主角。

大森藤ノ把故事的背景设定成与 RPG 游戏极为类似的状态，其实也并不单纯是偷懒。看看天朝网文中的佼佼者，类似『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』这样有着详细的等级、技能、道具设定的作品并不在少数，像『无尽武装』、『全职高手』中更是已经把这些设定组合成了一个繁复严密的体系，这不仅不是偷懒，反而是一件特别费劲的事情。那么这些作者为什么要采取这样的写作方法呢？

作为娱乐向的小说，一个首要的任务就是要让读者在作品中获得满足感。在现实生活中，我们处处都能体会到命运的不公，比如同样努力的两个人，会因为天资的差距而导致考试成绩天差地别。比如考试水平同样的两个人，就因为在不同的省份，所以一个能上清北，另一个只能读最普通的二本。又比如明明已经很努

芙蕾雅

北欧神系
眷族徽章：暂无资料

北欧神话中的爱与美之神，领导着女武神瓦尔基里们到战场上挑选战死的勇士，一半的勇士归她带去，安置在瑟斯瑞尼尔大宫，这里的一切待遇和奥丁的瓦尔哈拉相同。除了这些战死的勇士以外，世间纯洁的少女及忠实的妻子，死后亦得入此瑟斯瑞尼尔大宫，与所爱者团圆。这段传说反映在小说里就是公平的散播着爱，热衷于收集情人的芙蕾雅了。在故事中，芙蕾雅几乎每一卷都会出来帮上贝尔一把，很多时候堪称最佳助攻。并且"丰饶的女主人"显然与芙蕾雅有着说不清的关系，只不过，从一开始就倒贴贝尔的希儿和芙蕾雅到底有何种关联这个谜团，作者始终也没有要透露的意思。



唱便能施放很是方便，却有着伤害太低的弊病。在外传中，洛基眷族成员，艾丝的闺蜜蕾菲亚只是 LV3，但是她的魔法"齐射火标枪"能同时射出多达几千的魔法箭矢，作为 AOE 魔法可以秒杀大范围内的高级怪。就算是贝尔的队友韦尔夫，其直接引爆吟唱中的魔法的技能"鬼火"，在本作的世界观下，PVE 和 PVP 的实用性也显然比"火焰伏特"高太多。而贝尔的另一个技能"英雄憧憬"虽然蓄力之后伤害惊人，但一方面发动条件苛刻，另一方面蓄力时间过长。单纯比输出也比不过韦尔夫制作的魔剑（是的，主角的技能还真不如基友的实用）。总的来说，贝尔的战斗力主要还是体现在他过人的敏捷水平，其他方面只是略高于平均水准而已。比起一大堆人都会的战斗吟唱，艾丝的风灵疾走，奥特的霸体，第 7 卷某狐狸直接等级 +1 的神辅助实在是再普通不过。像第 6 卷贝尔与 LV3 冒险者雅辛托斯的 1V1 战斗中（此时贝尔实际属性已经等同 LV3 了），他还是靠着芙蕾雅送的吊坠挡住必死一击，然后抓住对方的破绽才反击得手。大森藤ノ想要设计的并非是一个桐人式的无敌男主（虽然都是松冈祯丞，虽然都是二刀流，砍牛头人和歌利亚的时候肯定会有弹幕喊"星爆气流斩"吧），而是一个能力有限，却





阿波罗

希腊神系
眷族徽章：太阳

虽然身为太阳之神、预言之神、迁徙和航海者的保护神、医神以及消灾弥难之神。但希腊神话中的阿波罗无疑是个滥交狂。随便翻翻就能找到他用各种花样追求数十个女神/公主/可爱的男孩子的故事。小说第 6 卷中阿波罗眷族的团长雅辛托斯，就是神话中他追求的可爱的男孩子之一，只不过雅辛托斯和阿波罗成为了好基友，让西风之神仄费洛斯很是妒忌，所以在阿波罗投掷铁饼时，仄费洛斯故意用风把铁饼飞行的路线吹偏，砸死了雅辛托斯。这也是小说中雅辛托斯技能"仄费洛斯"的由来（话说这技能设计的真是高端黑）。另外特洛伊战争中，阿波罗是站在特洛伊人一边的，还帮助特洛伊的帕里斯射死了阿喀琉斯（第 6 卷眷族战争的梗就出自这里）。



力了，但是仰慕的女神依旧无动于衷。真实的世界，是努力不一定有回报。而小说中给读者提供的，却是一个努力了就一定有回报的人生。赫斯缇雅去跪求锻造神，就能求来传说级的武器。贝尔在地下城努力打怪，属性就刷刷的向上升。循着这个思路，我们不难发现，等级设计也好，武器和技能数值化也好，都是要让读者最直观最快速地感受到努力收获的成果（数值又上升了），感受到故事里的世界是一个“公平”的世界。本作里的地下城其实也是这个思路下的结果，一方面，地下城有限的边界便于作者进行设计，另一方面，按照层数划分的地下城，也是对只有10个等级的人物系统的细分——每深入一阶地下城，就等于直观的告诉读者：我们的贝尔和基友们又变强了。

家族的邂逅与诸神的盛宴

Meet family and immortals' feast

邂逅，是茫茫人海中两个人能恰好擦肩而过的微小可能。

邂逅，是每日每夜城市中无数次重复的机械过程。

某一天，在城市里四处碰壁的兔子遇到了刚被朋友轰出来的小小灶神

某一天，初出茅庐的菜鸟冒险者被公会里的大姐姐教育“冒险者绝对不能去冒险。”

某一天，在地下城里遇到生命危险的男孩爱上了救出自己的女孩。

某一天，走在准备开工的路上的贝尔意外得到了中午的便当。

某一天，曾经只是单打独斗的人也有了属于自己的支援者。

某一天，两个人之间的微型眷族，开始了第一次被动的扩张。

在大森藤ノ的笔下，邂逅这件本来普通的事情依旧很普通，看似主角一直在竖旗开后宫，但实际上其中的感情都很微妙。拿赫斯缇雅来说，她对于贝尔的感情在一开始的时候，大概只是家人之情。对这一点感触最深的地方是赫斯缇雅去恳求赫菲斯托斯为贝尔打造一把武器的情节。在别人面前跪上三天三夜的这种行为，与其说是恋爱中的互相为对方着想，倒是更像父母为了孩子的前途去和别人低头。在之后的很长一段时间里，赫斯缇雅和贝尔的互动都是维持在这种状态下，白天一个去地下城打魔石，另一个去店铺打工。晚上回来一起吃最简单的炸薯球。要说贝尔对赫斯缇雅没有感觉是不可能的，在短篇小说中，贝尔还曾主动买来赫斯缇雅喜欢的头饰送给她。只不过这种感觉恐怕永远不会上升到男女之爱。

因为在第6卷贝尔和赫斯缇雅被阿波罗眷族追杀的时候，赫斯缇雅直接投出：“贝尔君，你喜欢我吗？”的直球，而贝尔的脑海中闪过的却是艾丝的身影，回答也是令赫斯缇雅失望的：“我，我很尊敬您。”换言之，从第1卷到第6卷，即使处女灶神赫斯缇雅已经完成了对贝尔从家人到恋爱的心理转变。可我们的贝尔同学的一颗心还确凿无疑地吊在艾丝那里。虽说从小受到的教育和一张可爱的面孔让把妹这件事对于他来说已经是身体的自然反应。但表白的莉莉被贝尔当做妹妹，倒贴的希尔被贝尔至多当做蓝颜知己，公会里的埃伊娜更是在姐姐的位置

赫菲斯托斯

希腊神系
眷族徽章：暂无资料



赫菲斯托斯是小说中唯一被性转了的神灵，在希腊神话中，他是宙斯的儿子，是火神、砌石之神、雕刻艺术之神与手艺异常高超的铁匠之神。在神话中瘸掉的一只腿在小说里转化成了独眼。同时他还为阿喀琉斯锻造了一套神装，帮助阿喀琉斯击败了特洛伊的勇士赫克托耳。这一段神话是赫菲斯托斯为贝尔制作武器的原型梗。

苏摩

印度神系
眷族徽章：新月与酒杯



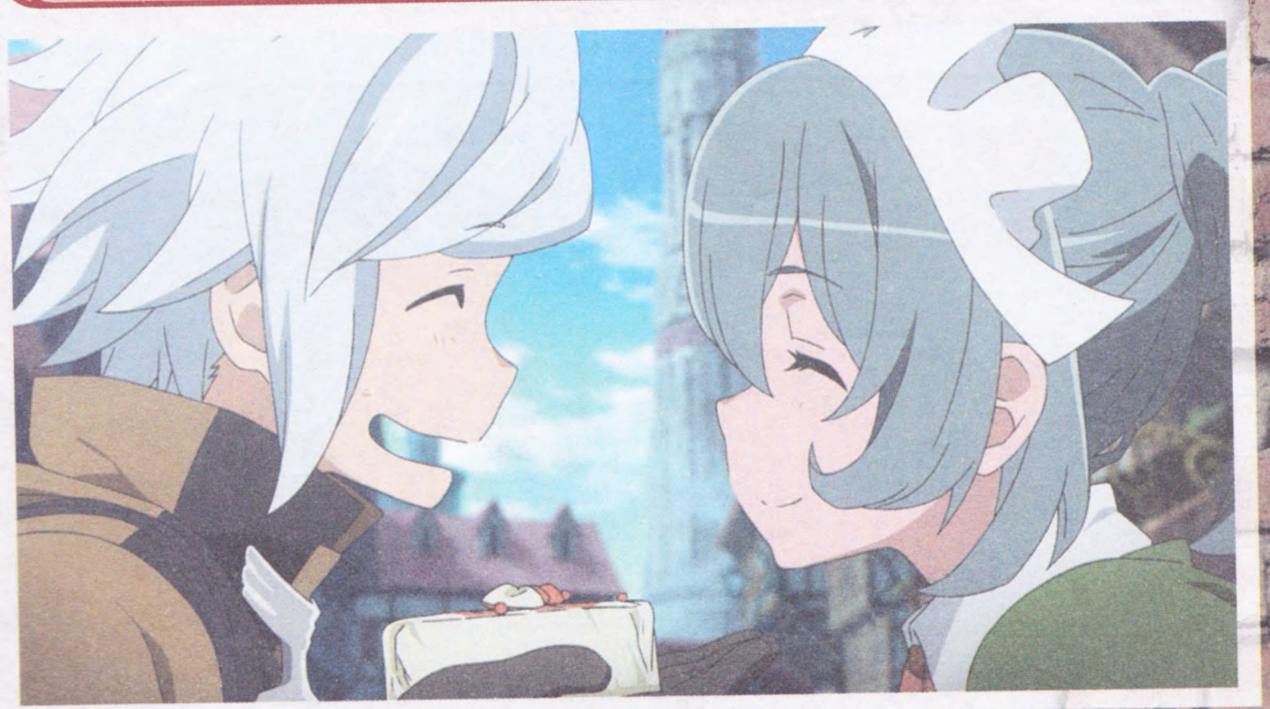
印度神话中的酒神和月神，苏摩酒为天神之甘露，可赋予饮用者超自然之力或永生之力。眷族徽章里的新月则来自另一个传说，苏摩在成为月神后娶了达刹27个女儿。可他却只偏爱其中之一。遭到冷落的另外26个老婆回娘家告了苏摩一状，于是苏摩被罚每月有一半的时间逐渐消瘦，另一半的时间再逐渐丰满起来。于是就有了月圆月缺。

米赫

凯尔特神系
眷族徽章：暂无资料



作为和希腊神话、北欧神话并列的欧洲三大神话，大森藤ノ却选择了一个相当冷僻的神明加入故事。米赫是凯尔特神话中的医药之神，在欧拉丽和他的眷族有竞争关系的迪安凯西特眷族在神话中和他其实是父子关系。迪安凯西特曾给失去了手臂的凯尔特英雄那札做了精巧的人工银臂。但后来那札转而去米赫那里治疗，竟然让手臂恢复如初。迪安凯西特害怕自己儿子的医术超过自己。于是就杀死了米赫。恐怕，这就是小说中这两个眷族之间关系紧张的由来吧。



上一百年不动摇。兔子的眼中从开始到结束只有耀眼的剑姬。

那么，贝尔对艾丝·华伦斯坦的感情就是爱情吗？这一点暂时也是存疑的。尽管爷爷在贝尔童年时一直在教唆他去推倒地下城里遇到的每一个妹子。不过因为年龄太小，恐怕贝尔从来就没有真正理解爷爷的“良苦用心”。让我们回到贝尔和艾丝第一次相遇的场景，

“在牛头怪之后出现的是，恍若女神一般的少女。”

结合之后贝尔那心跳加速，连衣服都没换就去找埃伊娜问艾丝的情报的表现，以及“一心憧憬”技能的出现。毫无疑问，贝尔此时的确对艾丝一见钟情。只不过这份一见钟情更多的建立在对英雄情节的向往（爷爷的教育方法绝对有问题），而不是因为燃烧荷尔蒙导致的男女之间互相吸引。艾丝对于贝尔也有意思，只不过这意思在开始时更多是对这只升级飞快的兔子的好奇。虽然随着故事的进展，到了太阳神的舞会，他们之间应该已经渐渐有了一些感情上的沉淀，不过贝尔面前的这条路依旧任重道远，恐怕要等到未来有一天，他的等级追上艾丝，那份对英雄的憧憬之情才会褪去，并转变成真挚的爱情吧。

这种点到即止的感情描写，不疾不徐的人物关系，正是本作在剧情处理上出色的地方。第2卷就揭示了的莉莉与苏摩眷族的问题，在第6卷才得到解决。第4卷就困于心结的韦尔夫，同样也是第6卷才释放魔剑。这并不是剧情上的拖泥带水故意拖戏，而是人物关系和故事走势的水到渠成。阅读『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』的感觉是令人舒缓和安心的，同时也会夹杂了诸如“莉莉原来还有指挥才能”,“在这个地方还可以找到新队友”的惊喜。就像五月暮春的温暖午后，窗外喧嚣的风带来野花的一缕清甜。

当然，『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』中不只是有甜蜜蜜的 boy meets girl。随着赫尔墨斯道出爷爷 = 宙斯这个事实，在贝尔的周围作者似乎已经张开了一张无形的网。对于一部分的读者来说，这个设定算是一个很好的补完，因为这样似乎就可以解释为什么贝尔的爷爷一天到晚教他去推妹子。对于另一部分的读者来说，这种神二代（也许应该是三代？）的设定让人感到违和，毕竟贝尔前面一直是靠着自己的努力奋斗过来的。不过不管怎么说，作者祭出这个设定肯定是有其用意的。在希腊神话中，奥林匹斯山曾经面临着一场特大的危机。150 名邪恶的巨人，挥舞着岩石和燃烧的栎树进攻奥林匹斯山。虽然诸神们的战力强大。但这些巨人竟然从设定上就无法被神的力量所杀死。宙斯接到神谕，只有在一个凡人的帮助下，诸神才能战胜这些巨人。于是宙斯找来大英雄赫拉克里斯帮助他们杀死了巨人们。回到小说，地下城的世界的三头怪兽，多年之前宙斯和赫拉的眷族已经干掉了陆上的比蒙巨兽和海里的利维坦，只剩下独眼黑龙。这只黑龙的来历现在还不清楚，但是看作者把各地神话大杂烩的风格，倒是很有可能是北欧神话中啃食世界之树树根的尼德霍格。那么贝尔的使命，也许就是在未来的某一天，以某种形式拯救诸神和欧拉丽吧。

所以贝尔的形象并非是某个固定的英雄，他是清除弥诺陶洛斯的忒修斯；是杀死歌利亚的大卫；是和特洛伊作战的阿喀琉斯；也是准备完成十二试炼的赫拉克里斯。严格的说，贝

建御雷

大和神系
眷族徽章：暂无资料

雷神、刀剑之神、弓术之神、武神和军神。作为大和神系中唯一的出场神灵。建御雷的形象比起传说中亲切得有些过头。虽然在第5卷的开头，建御雷眷族的成员为了自保把怪物引向贝尔的小队，差点导致贝尔小队全灭。不过在第6卷中，建御雷全力支持赫斯缇雅的眷族战争，反而让两方结成了亲密合作的关系。眷族中的LV2成员大和·命还特意转入了赫斯缇雅眷族。



阿斯脱利亚

希腊神系
眷族徽章：正义之剑与翅膀



正义女神，天秤座的由来。因为卷入琉·利昂的事件中，而离开了都市，如今不知所踪。眷族剩余的团员琉加入了“丰饶的女主人”成为侍应生。后被赫尔墨斯和希尔拜托协助贝尔，在歌利亚之战和眷族战争中，LV4的琉都起到了关键的作用。

赫尔墨斯

希腊神系
眷族徽章：暂无资料



赫尔墨斯是商业之神、旅者之神，众神的使者。经常是一副旅人打扮，戴着装饰着翅膀或者羽毛的帽子。整体形象和小说中基本一致。同时他也是对宙斯最忠心的神，所以当宙斯要他去查看贝尔的情况时，他就立刻回到了欧拉丽。并且尽力培养和帮助贝尔的成长。从剧情上看，宙斯肯定是要借助贝尔做一些什么，赫尔墨斯就是这个计划的协助人。

狄俄尼索斯

希腊神系
眷族徽章：暂无资料



酒神、植物神、繁殖神和欢乐神。是外传『剑姬神圣谭』中的重要角色。以艾丝和洛基眷族为主角的『剑姬神圣谭』现在已经出版了4卷，是在正传同样的时间线里，以另一个角度补完整个故事的全貌。相对整天忙着应对各种麻烦的正传，『剑姬神圣谭』涉及到的地下城和冒险内容反倒更多一些。大森藤ノ也曾自嘲都快不知道到底哪边才是正传了。



尔其实是神话中英雄形象的合集。而广袤的地下城，也有着无数种可能——或是通向塔耳塔洛斯的通道，或是前往世界树之根的秘径，或整个地下城便是潘多拉打开的魔盒。但不管前方等待的是什么，对于我们的主角们来说——“冒险者就是要去冒险嘛。”

结语：明日的“地下城”

epilogue

在笔者看来，『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』是一部既可以轻松阅读，也可以深入挖掘的作品。说它可以轻松阅读，是因为我们只要跟随着贝尔的脚步，本着“因为是女孩子”的正义，一路快快乐乐地向地下城深处不断进发就好，而不必担心大森藤ノ会安排什么虐主或者催泪的桥段。说它可以深入挖掘，是因为就像笔者在本文附带介绍的那些神祇，虽然小说本身并没有特别捏他神话中的情节，但是对神话了解的越多，就越容易发现作者在故事中设计的角色和剧情之间的有趣关联，这种惊喜其实与在地下城刷到稀有材料的感觉是差不多的。

并且，掩卷之后，我们不难发现。人生本就是一座更加广阔的地下城。

上学时，我们身处浅层，作业是弱小的哥布林，月考是稍微难对付的半兽人，而期末大概就是曾经把贝尔逼入绝境的牛头人。我们的世界很小，我们的目标明确。后来，随着渐渐的深入，我们开始遭遇那些棘手的楼层主——高考，就业，买房，结婚。曾经的同路人，开始有了不同的选择。有些人驻扎在风景秀丽的安全层，有些人变成了幕后的支援者，也有些人陨落在了不知名的土地上。

大森藤ノ在本作的后记中，曾写到——“我自己，就是一个接受着“相遇”的恩惠的人。”大概在他的思绪里，人生如戏，戏如人生。虽然我们没有贝尔的神二代（也许是三代）身份，也没有他关键时刻总能遇到贵人相助的强运。但在名为“人生”的地下城里，最重要的事情并不是这些，而是人与人之间的邂逅。

司汤达说：“倘若看到了什么以为美的东西，便也认定它是幸福的承诺。”『在地下城寻求邂逅是否搞错了什么』之美，便在于它使用柔和的笔触，给读者描绘了一个人与人互相扶持，互相协作的温暖承诺。

最后，祝愿此刻正翻开此页的你，在明天的冒险中，也能满载而归。▲





■ 文 / 橘汁 ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

放牛班——『暗杀教室』的学生手册 全面逆袭宝典

A guide book of assassination class

暗杀教室开课
Class is begin

有一个班级，不太平凡。

在这个班级里，聚集了品行败坏、家境贫穷、性格顽劣并且学习成绩很差的学生。这个班就叫做放牛班。

有一个老师，不太平凡。

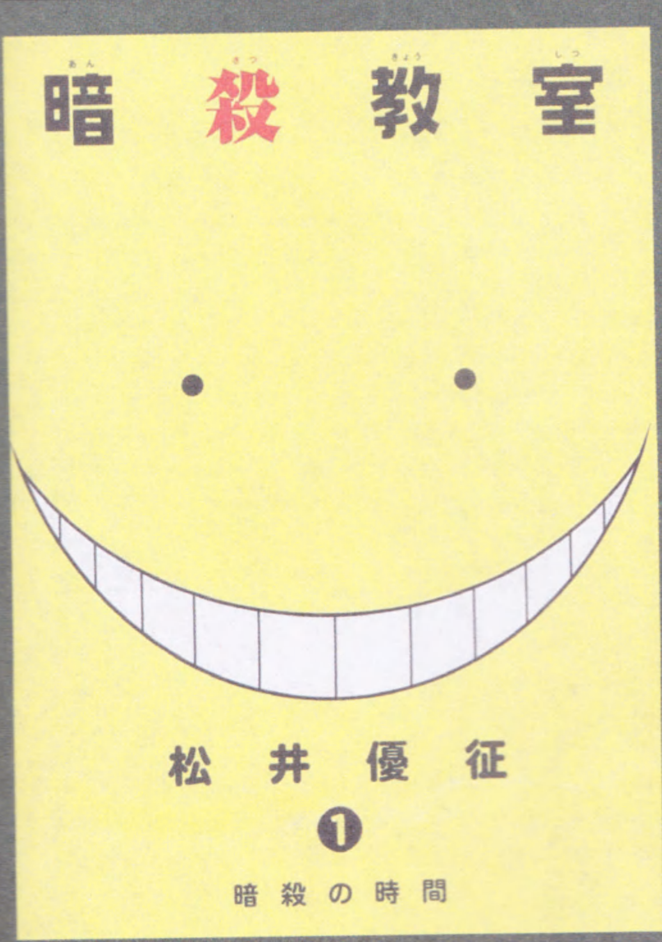
炸掉月球，扬言毁灭地球，披着章鱼外衣，刀枪不入，毒药无法夺走它的性命，炸药也不能伤他分毫。

99% 的热血教师题材动漫以及影视作品的背景舞台都设置在这样的班级里。也就是说放牛班简直是创作、出本、杀人越货居家旅行必备元素。但是时至今日，人们已经看过了鬼冢英吉般上天入地无所不能的热血老师，人们也看过了以“偏科”为特长的黑手党家庭教师。除此之外，在日本的影视剧中，大量的热血教师以及冷血教师纷纷登场，被人们追捧或被人害怕然后又默默退出历史舞台（比如说『极道鲜师』以及『恶之教典』）。可以说，教师这个在日本与推理、纯爱、律政、刑侦划等号的热门题材已经被无数位创作者开垦过，现在几乎没有什么肥沃的土壤能给后辈们播种了。就在此时，一个不按常理出牌的漫画家带着自己的新作登陆了『少年 jump』。这部作品被称为“少年漫画新世代的希望”。

这部作品曾获得 2014 年度“这本漫画真厉害”男子组第一名（顺便说一下第二名是『我是坂本我最酷』，大人气漫画『进击的巨人』排第七），在 2014 年 ORICON 漫画销量排名第十，而前十五位以内的漫画除了它，全部都已经动画化。

2015 年 1 月，这部早该被搬上荧屏的大人气作品终于开播。3 月，电影版全日本上映，首日票房第一，上映 2 周票房突破 10 亿日元。

它叫『暗杀教室』。这是一个关于放牛班如何全面逆袭的宝典，请各位同学准备好笔记，我们要开始上课了。（推眼镜）





△『暗杀教室』真人版电影

杀老师的时间
kill teacher's time

杀老师是 jump 史上最特别的老师。几乎每个带着新作上『少年 jump』的作者都想给自己的主角冠以最特别的帽子，包括『银魂』里的主角银时这种史上年纪最大男主角也算一个典型例子。

杀老师的出场简单干脆，作者没用过多笔墨描述这个史上最凶残的超级生物有多么牛逼，他只用一个事实告诉大家，“哦，这家伙把月球炸了，下一步就是毁灭地球。”地球人都炸毛了。紧接着杀老师来到椚丘中学 3 年 E 班担任班主任，你没看错，一个把月球炸得只剩下 30% 的超级生物居然要在一个中学担任班主任老师。于是各国首脑将保护地球、暗杀超级生物的重任交给了 3 年 E 班的学生们，成功杀掉老师的报酬是 100 亿日元。于是同学们想法设法杀死自己的班主任老师。

暗杀老师，看起来是多么黑色又负面的设定，在王道少年漫画里怎能允许作品三观不正？不要担心，这位老师，是杀不死的超级生物。这位杀不死的老师，是一只明黄色黏糊糊的章鱼，走起路来还有咕啾咕啾的声音。这样形容会让人感到有点恶心，可是杀老师却从人设上做到了极端的萌！作为少年漫画男主角，杀老师从颜色上就做到了积极向上，给人以明朗的印象。圆溜溜的头部，是两只芝麻大小的眼睛和犹如新月一样弯弯的嘴，无时无刻都露出大 boss 般神秘莫测的笑容。

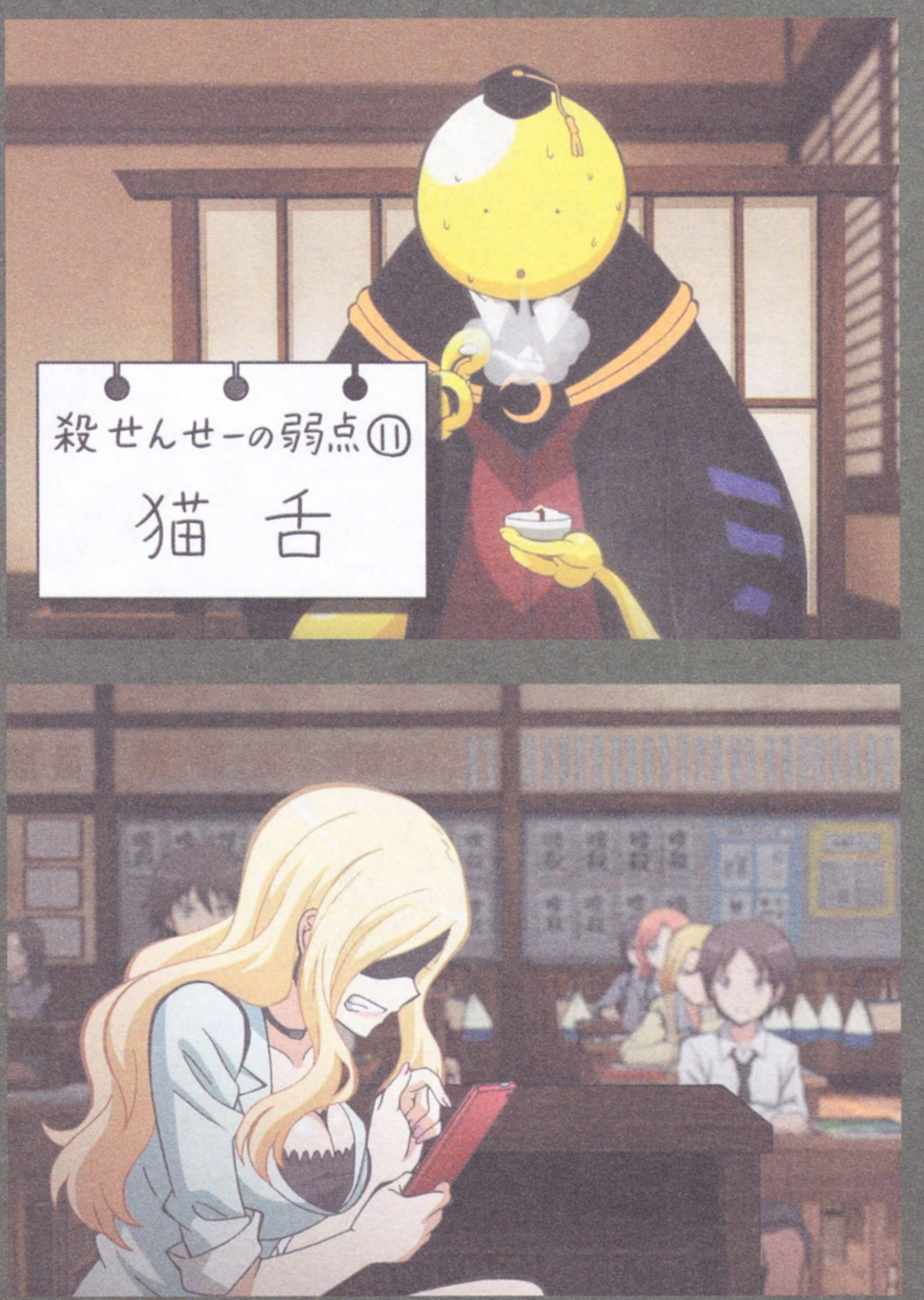
杀老师初登场，就带着不知道从哪掏来的博士帽和改良过的博士服，他将“新月”这一元素作为装饰遍布在所有着装中。先是把月球炸成了新月，接着把新月挂在了身上，并且胸前的新月领带所在的位置，

就是他的致命弱点。在天文学里，新月代表着上升、新生、新的时代。也许这便是作者想要透过杀老师的着装行为想要表达一种信念：这个超级章鱼将带领E班，哦不，带领『少年jump』，带领少年漫画进入全新的世代！当然也仅仅有可能是因为作者就好这口（殴）。曾有技术党专门讨论过月球能否被炸成新月形状，并且在被炸掉70%的体积以后能够维持多久，以及月球被炸后地球将受到怎样的影响等一系列问题，结论当然是月球绝不会正好被炸成新月形状……你说的这些谁关心哦，我们只关心杀老师好萌好可爱prpr。

杀老师的教学理念，是要让E班所有同学都成为"自己"。

说杀老师的教学理念以前，要说下另一位有远大教育理想的老师，他姓铃木。从前有这样一个铃木老师，他的教学理念是给予那些差生特别的关怀，让这些差生变好。他的想法有道理，确实一个班级的堕落来自于那几个带头搞破坏的学生，如果他们都能改过自新的话，







这个班级就会好起来吧。就这样，这位老师把自己所有的关怀都给了坏学生。坏学生慢慢好了起来，然后，他们顺利毕业了。就在老师陶醉在自己的教学成果之中的时候，他得知了某个学生的死讯。奇怪，那个死去的学生看起来十分坚强懂事，怎么会想要自杀？后来通过死去学生的日记，他了解到这位学生一直备受压力，无人可以依靠，连老师都没有发现她处于精神困境中，还无形中给她施加了压力，最终间接导致她的悲惨结局。这位老师在多年的反思后得出结论，想要针对某个学生的教学理念是错的。要把精力平均放在所有学生上，并告诉他们通过互相帮助、互相依靠来解决问题，不要一个人走死胡同，这才是教育的上策。以上出自著名教育题材漫画『铃木老师』。

而杀老师则直接跨过了失败的经历以及失败后的深层思考，作者帮他开了挂，让他一开始就懂得这个道理。从题材角度来说，这个角色必须要这么做，因为『少年jump』的关键字可是"友情、努力、胜利"。如果一个人就能拯救世界的话，那就不是『少年jump』了。杀老师是一个德智体美劳、数理化语外料理科无所不能的全能教师。作者特别贴心，能开的挂都帮他开了。他在能教数学以前，先把全日本的数学练习题都做了一遍。他根据每个学生的不同，为其量身打造教学计划，真正达到因材施教。

杀老师就是那堵墙，墙后便是新的世界。杀老师在让学生们明白一个事实，"为师可是杀不死的老师哦。"潜台词仿佛在说，如果不团结一致的话，任谁也无法只身破坏我这堵墙。

杀老师确实是无敌的，且对其进行单独作战是无效的，为了证明这一点，班里大多数学生都根据自己的兴趣爱好制定过单人杀师计划——最终都败北了。这就好比普通学校里老师给学生培养兴趣爱好，鼓励他们结合自身优势搞创作一样。不过换到『暗杀教室』里，就变成了花样杀老师的行动。几个不按常理出牌的学生，都曾出其不意地给杀老师造成一定伤害，比如赤羽业登场时曾用自己的生命做赌注，也没有成功杀害杀老师；擅长化学的奥田爱美，让杀老师喝下了剧毒药水、活泼又喜欢甜品的茅野枫，制作巨型炸弹补丁引杀老师上钩……这些看似绝妙的方法最终都被杀老师一一看穿，没看穿的也都硬生生地挡了下来。这也算是贯穿漫画，最能体现主人公成长的一种表现形式了。

成为一个品行端正的成年人，不仅要有团队协作意识，还要有善良的品性。善良，就是杀老师教育的又一关键词。回到刚才的问题，杀老师究竟该如何引导一群杀手走上正途呢？答案是教会他们做人。

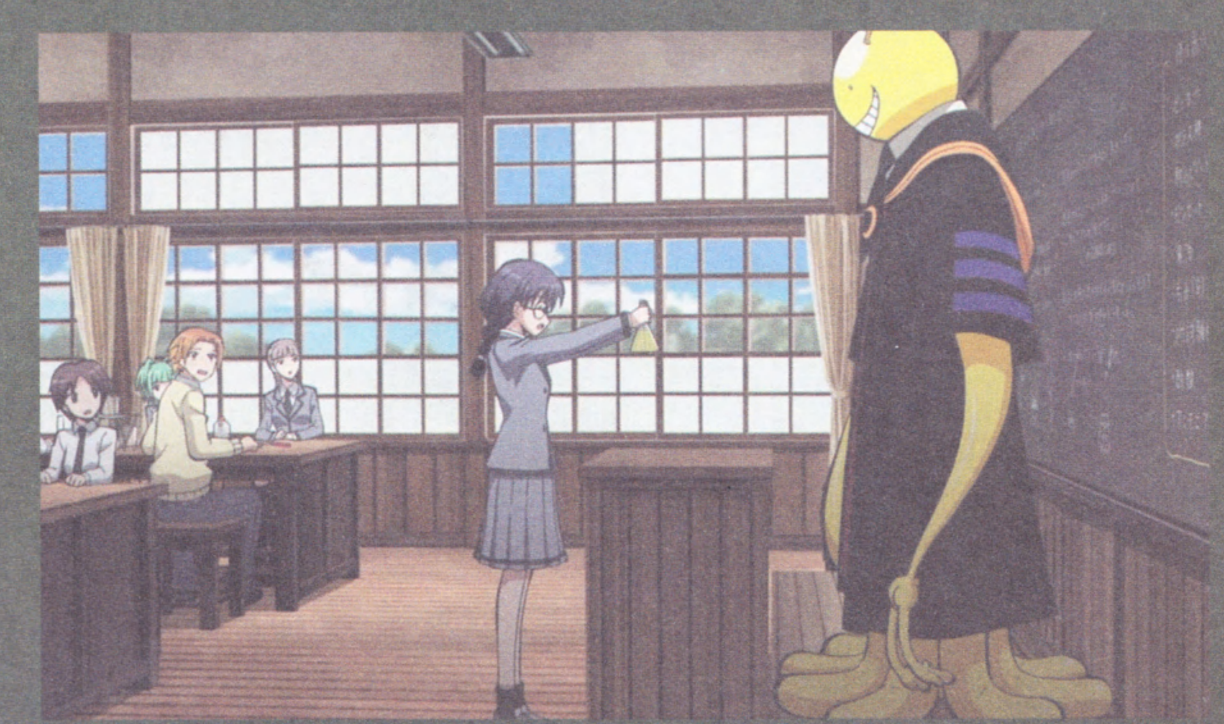
首先，在学校学到的暗杀技能，绝不能用于现实生活中。即任何时候，都不能杀人。其次，不能因为过度追求强大而放弃一个学生的本质，也就是任何时候不能忘记自己是个学生，本职是学习。最后，要明白，与人为善就是于己为善，与人有路就是于己有退的道理。

这三点，都通过不同的事件来渗透给读者。首先说到杀人，心智不成熟，判断力很容易受情绪影响的中学生，一旦掌握了杀人的技能，谁也保不准他们会一时冲动，犯下不可弥补的大错。主人公潮田渚就是一个这样的少年。小渚表面上温和柔弱，其实非常善于察言观色，具备杀手的潜质，也曾被愤怒遮蔽双眼，迷失过自己，妄图杀人性命，最终被寺坂同学一席话惊醒；过度追求强大的堀部营也曾迷失过自己，走上歪路，差点断送自己的生命，最终被同学们设计相救；全班同学学习跑酷后，在乌间老师明确告知

他深入培养每个学生的爱好，无论是美术、文学、体育话题、化学、甚至二次元动漫无所不能，他甚至为了教动漫宅数理化，用方程式给动画片头曲配词。如果 E 班里有人喜欢 AKB48，恐怕他还能背诵最近一次的 AKB 总选举排名。"万能"不是杀老师最大的特点，师者教书育人，杀老师花样翻新的教学方法，只能说明他教学上的高明，而育人方面的高明，才是真的高明。因为老师的言行，可是会影响学生的三观以及人生曲线的。

那么现在出现了一个矛盾，一方面，学生们作为杀手，不断磨练暗杀技巧，在防卫省精英乌间老师的教导下，也取得了惊人成果，几乎每个人都蜕变成了合格的杀手。另一方面，杀老师将如何权衡杀意与善意的比例呢？其实杀老师的教学理念从一开始就告诉大家了。

师者，当成为一堵墙。学生必须团结一致，想方设法摧毁这堵墙，才能更好地迎接未来。



不能在学校以外的地方练习的情况下，擅自在校外进行危险的跑酷动作，最终造成一位老爷爷轻伤，全班同学放弃考前复习的宝贵时间，集体去老爷爷开的幼儿园帮忙作为补救。

在这三件典型事件中，杀老师都用事实来教育学生不能将自己的能力去伤害别人，有理有据让人信服。特别是最后一件跑酷事件，杀老师第一次动手打了学生。很难想象即便是被同学们刀剑相向也能微笑面对的杀老师，也能有如此生气的时候。而处罚措施也让同学们明白，如果得到一些知识便肆意



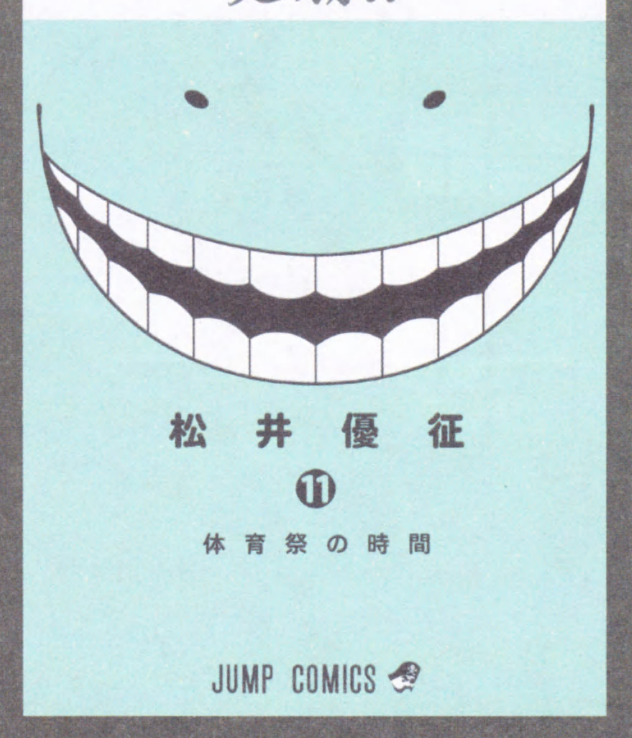
暗 殺 教 室

松 井 優 征

5

才能の時間

JUMP COMICS



妄为，那么他们就和A班那些自大狂没有区别了。

除了团队协作、与人为善，广结好友也是杀老师施教的一个重点。杀老师本人就特别善于结交朋友，他不仅与全班同学都成为了亲密的朋友，还搞定了前来暗杀他的两个对手——乌间老师和比奇老师。甚至与上门来取他项上人头的杀手们也搞好了关系，用20马赫的速度帮对方修理了发型，做了全套按摩spa，还顺便矫正了长期驼背的老毛病，简直把广结善缘做到了一个登峰造极的程度。这些做法在校园祭典篇得到了善意的回馈，过去E班用善意招待过的朋友、同学，在E班处于劣势时伸出了援助之手，人与人之间由善意编制出密不可分的网，把大家都紧紧连在了一起，大家互相依靠，互相帮助，一起面对困难。

放牛班的时间

end class's time

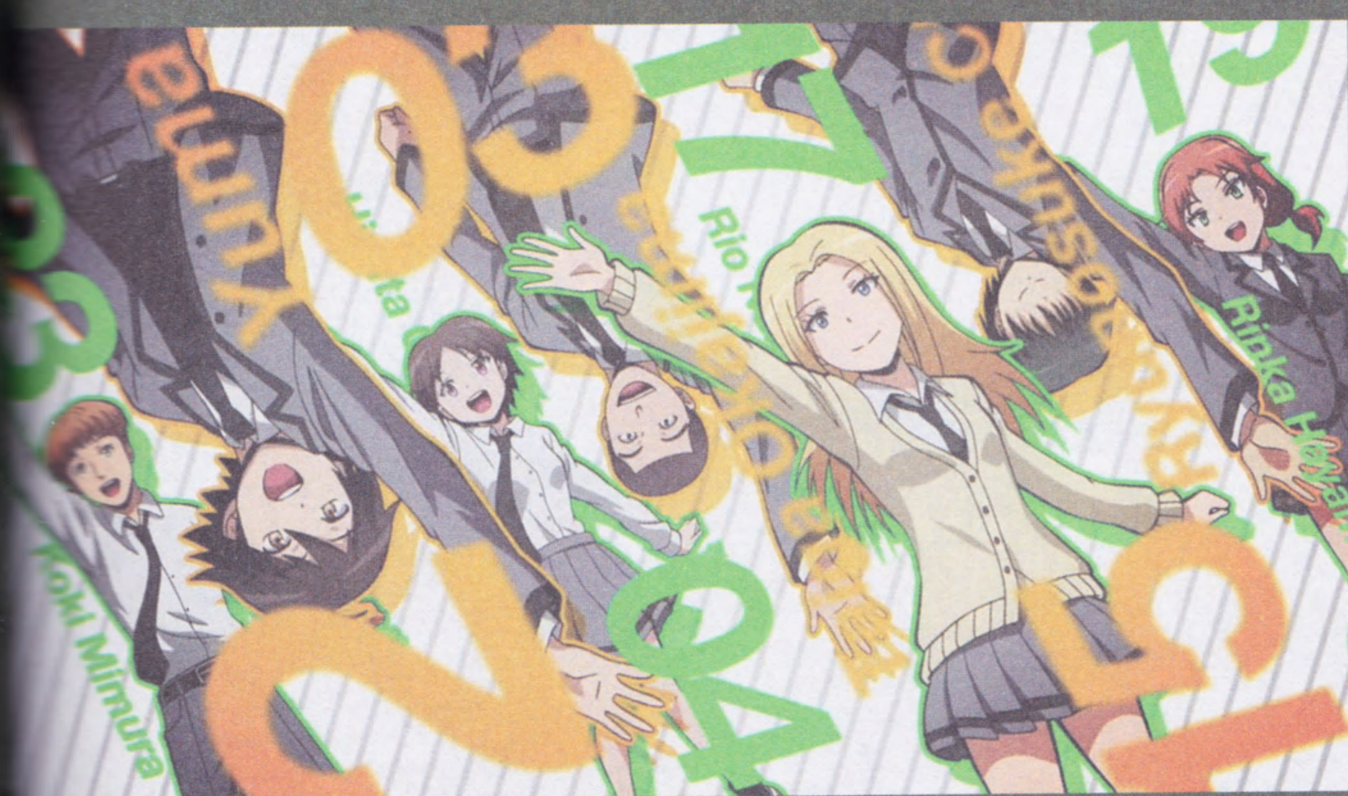
椚丘中学3年E班，是一间暗杀教室，位于椚丘中学主校主校旁边的山上的一间破旧的木屋里。在这间特殊的教室里，每个学生，却都是平凡的个体。杀老师来到这个班级时，班里到处散发着负面气场，这里是名符其实的放牛班：成绩差，学习态度不积极，有很多问题学生带头搞破坏。如果是普通的老师，可能会十分苦恼，可能会避免遇到这样的问题班级，也可能会直接辞职。而当他们遇见杀老师这样上天入地无所不能的超级生物后，E班的命运开始发生逆转。



最先改变的，是气场。一个有趣的老师首先带动的是学习氛围。如果有一个拯救世界的重任落在一群中学生身上，而他们还是用以前那样恶劣的人生态度去对待的话，故事也不能成书。要战胜杀老师，必须改变自己，而如何改变呢？首先就是要丰富自己的知识和能力，和乌间老师认真学习暗杀体术，和比奇老师学习计谋和外语，还有一只通晓所有科目的章鱼教授知识，整个班级的学习气氛都被带动起来。

接着改变的，是学生。杀老师的耐心是超高校级的。他一个一个攻破，不留死角，最终达成全班同学攻略完毕的成就。最开始被攻略的就是第一主角潮田渚。他被坏学生欺负，被迫用自杀法暗杀老师，看穿一切的杀老师在第一话就怒火中烧（脸变成黑色，表示极度愤怒，这种情况到漫画 134 话以来也只发生过 3 次），以此告诫学生不能轻视别人的生命，更不能轻视自己的生命——很奇怪吧，明明是要毁灭地球，导致全人类的







生命消失的残暴生物，居然对一个渺小的中学生这般呵护，从第一话开始，读者与学生就一起被杀老师攻略了。

最后改变的，是老师。在教书育人的过程中，杀老师自己也在进化。他每被攻击一次，经验值也随之增长。不过他所寻求的，并非是经验值这些没有意义的东西。杀老师曾和雪村老师约定，在人生最后这段光景，与 3 年 E 班的学生们一同度过，一起成长，一起寻求人生的意义。对于这份夙愿，他在登场时就说得很明确了，“为师不希望你们只为了杀我而度过这最后一年时光，而是希望这一年和大家能够愉悦充实地生活。”这段时光对于杀老师来说，是太过明亮而幸福的日子，甚至能够洗涤人生过去那些沉重而悲惨的记忆，笔者简直不敢想这个漫画的结尾，到底会催泪到什么程度。

如果说放牛班的关键词之一是“改变”，那关键词之二就是“打脸”。3 年 E 班被称为 END 的 E 班，不仅校舍破旧，每天上学要爬 1 公里山坡（和北京的香山长度相当，坡度未知，但有一次夏日祭典上看见校舍在山中，那个高低差，至少有 300 米吧），资源匮乏（校内没有空调，冬冷夏热，没有游泳馆），甚至还会被 ABCD 班的同学羞辱和嘲笑。在制度上，ABCD 班可以免试直升高中，E 班没有资格。校长可谓是把自己扭曲的教育观发挥到了某个极致。但是 E 班有一个全世界人民都不知道的秘密——杀掉班主任拯救全世界。

就在一群小屁孩还在为数理化和升学之类的事情烦心时，E 班所有同学的等级都已经升了 100 级，人家不仅提高了学习成绩还每天都在为拯救世界而奋斗，ABCD 班这些相貌丑陋的渣就是丑人多作怪，呵呵。本来上面这句话随便想想就好了，E 班的等级升得太快，心理素质好得不会想和画风丑陋的人多计较，可是这样下去就没有复仇的快感了，要知道『甄 O 传』可是在娘娘霸气回归，挨个儿复仇打脸的时候收视率才突飞猛进的呀。

然后作者就用心险恶的把已经逆袭的E班领出来打主校学生的脸了。首先是在学习成绩上，杀老师的无缝隙教学取得了硕果，通过期中考试、期末考试等测验，不断积累经验和知识。终于在第二学期的期末考试中完成对ABCD班同学的全面压制。在中学生考试题已经突破天际的难到大学入试题的情况下，E班还是杀出重围，最终打败了A班，所有人均考入全校前50名。如果不是校长出老千，在背后搞暗箱操作，E班吊打ABCD班的情节还能再提前个五十多话。总感觉E班成绩突飞猛进以后，这部漫画已经进入了完结篇（扶额）。

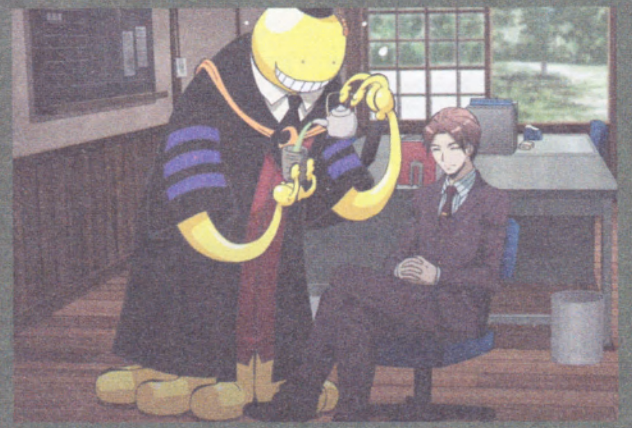
接着在体育活动上E班也啪啪打过几次脸，在对方压倒性优势的前提下机智化解危机，转败为胜。比如棒球赛，明明想要羞辱E班，却被E班用智慧化解，反而自己出了丑。运动会上，浅野策划的不平等倒杆大赛，又被E班出奇谋致胜，A班自取其辱。另外在夏日祭典中，E班在杀老师的带领下变劣势为优势，合理利用自己依山傍水的资源，制作出美味的乌冬面，引来无数客人竞相品尝，再一次完胜A班。

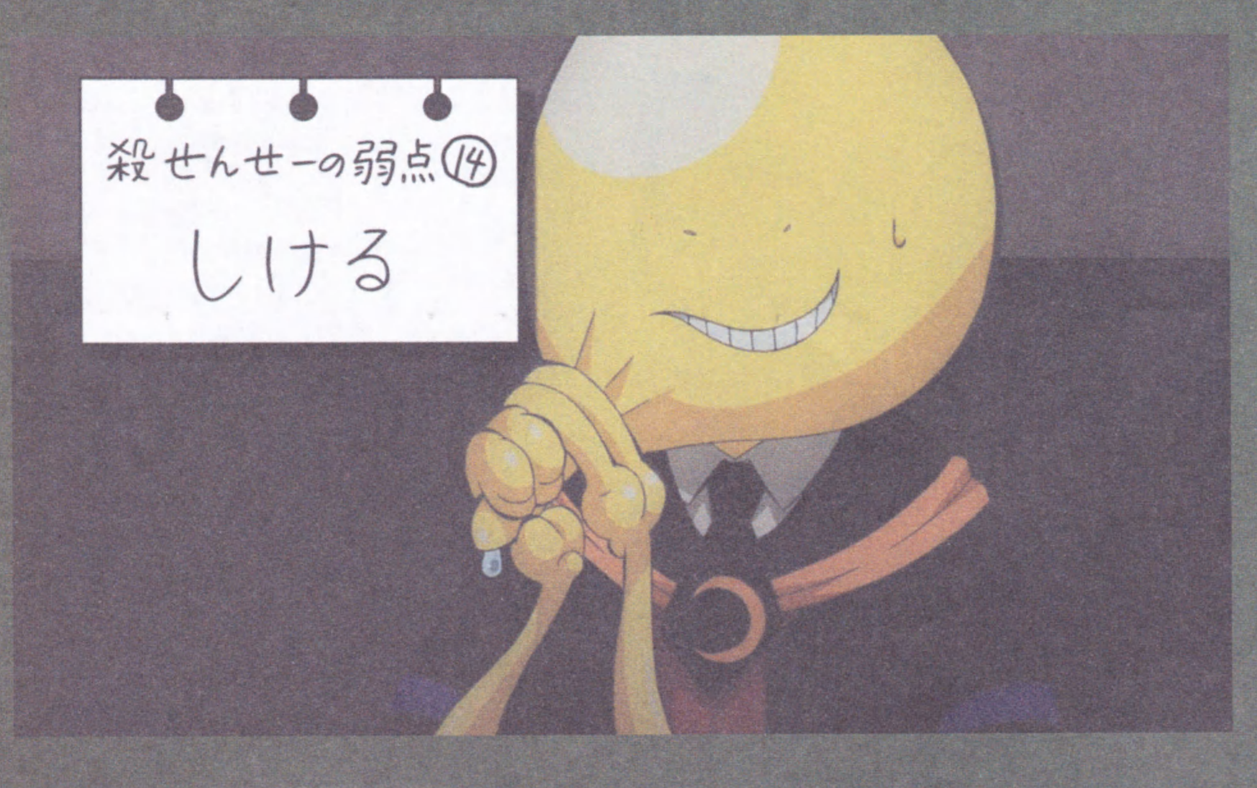
在遇见杀老师以后，E班同学们从身心发生了巨大变化。他们一起度过了一段不平凡但又平凡的校园生活，不管未来怎样，这段宝贵的经历是不会改变的。与杀老师朝夕相处之后，被他无微不至的关怀过，被他温柔的触手轻轻抚摸过头顶，并用赞许的目光注视过以后，还能坦然地进行暗杀吗？E班的同学们能够杀掉这世界上最关心自己，爱护自己的人吗？这便是最后的压轴题。

作者从一开始就把这道题定下来，虽然漫画发展到现在，大家都对这个问题避而不谈，但大家心知肚明，未来，根据墨菲定律来说，并非没有悲剧收场的可能。可什么才是悲剧呢？结局之一，E班成功暗杀杀老师，拯救地球，升入高中，拿着赏金愉快生活。结局之二，E班没有成功暗杀老师，地球毁灭，人类灭亡。这么一看好像每个结局都不是happy end？好了，现在问题来了，虽然杀老师一直告诉大家，结局除了A就是B，而事实上大家都懂，『少年jump』嘛，主打友情、努力、胜利，首先大家一定是成功"暗杀"了杀老师，地球肯定不会毁灭，至于杀老师是否真的会死，之后会不会发生逆转，有什么药能把杀老师还原成人类……这些都是未知数。

我们的已知条件，只有『暗杀教室』的未来会更好，我们能从这部作品中获得源源不断的正能量。所以这个压轴题，因为已知条件不足，现在我们没法解答，但终有一天，能够得出答案。







创作者的时间

author's time

松井优征也算是『少年jump』一大奇葩作者了。很多人初识这个名字是在『魔人侦探脑嚙涅罗』，这个作品完全是披着推理外皮的重口味SM（什么鬼）漫画，但作者确实通过这部作品奠定了一些剧情创作和作画的基础。刚出道时，松井老师凭借出色的想象力得到了不少赞许的声音，同时也有质疑的声音，比如手经常画错，门的打开方向是反的之类低级作画失误。审稿的编辑也总是因为出色的剧情创作而放松对作画的把关，松井老师自己对工作也十分认真，后期在『暗杀教室』中可以看到他有冲击力的分镜和条理清晰的逻辑表现，而这些低级错误自然也很少会再犯。


▲松井优征和他的 fans 们

动画导演的时间

director´s time

杀老师说，人生是需要第二把刀的，岸诚二就是『暗杀教室』这部作品的第二把刀。说到岸诚二，很多人会想到『濑户的花嫁』、『Angel Beats！』、『天体战士』、『神样 dolls』这些记忆中的好作品，以及他独创的在 op 和 ed 中让主人公扭腰的鲜明特点。

他是个热衷于发觉新鲜事物，喜欢创新，不断突破自己的导演。除了动画和电影以外，他甚至对做声优也充满兴趣，在『濑户的花嫁』第一话里和负责系列构成的上江洲诚一起达成了出演声优这一成就，之后又在『天体战士』的试音选拔里与班普将军搭过戏，不过上江州



松井老师 1979 年出生，小学时就开始漫画创作，因为长得很帅，所以网络上不难找到他的照片。他是『JOJO 奇妙冒险』的作者荒木飞吕彦的粉丝，其实他整个人的气质也与荒木老师十分相近，都是走帅叔路线的。在『暗杀教室』中，他的画风也是值得讨论的一点。比如 E 班的大多数角色都画得很好看，性格又好，ABCD 班除了浅野同学以外，全部画得十分丑——真是亲爸啊用心不要太险恶，所以这是一部看脸就能辨别是不是主要角色的漫画。等等，因为松井老师本身也是一个帅哥，所以好像暴露了老师的一些价值取向?

另外在剧情上，松井老师秉承了自己以往辛辣的讽刺和黑色幽默的风格。比如 E 班明明是放牛班，实际却过着在独栋教学楼里上课，依山傍水，坐拥野外山谷风情泳池，史上最酷老师量身打造精品课程，还可以用 20 马赫的速度从日本飞去美国看电影首映……这根本就是现充。相比之下 ABCD 班的同学，过的生活恐怕连乞丐都不如。

在日本，『暗杀教室』火爆至极，这与杀老师的人设也有必然联系。杀老师的造型简单可爱，易于动画电影的制作和周边产品的生产。就像此前大热的电影『超能陆战队』中的大白一样，简洁中，该有的萌元素一个也不少，是迪士尼级别的人设。不过在国内只引起了一阵小骚动，并非大红大紫，尤其近日还受到（禁止谈论的事项），实在可惜。

老师还是表示，即便是个出色的导演，但作为声优的岸导还是有点不给力。

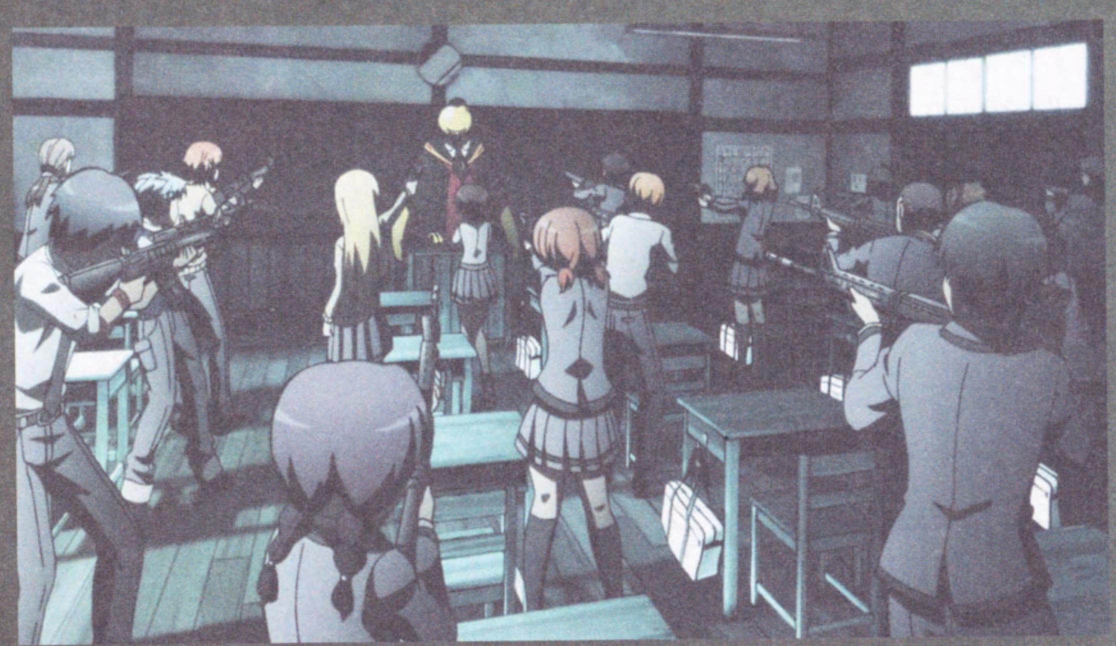
1982 年出生的岸导长得略有些老成，从小学时就喜欢电影和漫画，也曾画过漫画，并梦想成为一名导演。据说他的性格十分豪爽，在 2009 年的『animage』上一个叫“想听这个人的轶事”的栏目中，曾爆出他在取材时因说话声太大引起店员注意的事件。但工作中他却十分谦虚谨慎，哪怕对 fan 也用敬语，是个十分稳重的人。

2003 年的出道作『かっぱまき』是他在还没有导演经验的时候突然接手的职位，而从此开始了导演的职业生涯。这时他开始努力学习电影理论一类的知识，他的理论知识几乎都是一人自学而成，这也是他风格独特的原因之一。

因为是做 TV 动画出身，他喜欢在短时间内一口气把梗接二连三放出来，特别是剧情中，情绪高涨慷慨激昂的桥段比比皆是，因此作品没击中观众萌点的情况也是很多的。2006 年播出的『银河天使』曾因不可抗力的束缚最终导致失败，岸导吸取了教训，之后在 2007 年播出的『濑户的花嫁』中，将这种独特的作品风格完美的展现出来，得到了较高评价。因此有人评价岸导在自由的环境下创作状态会越来越好。后作『Angel Beats！』更是让人看到了 TV 动画也可以有剧场版动画的水准。

自 2005 年播出的『闘魂野球伝』以后，他很多作品的 op 和 ed 中都会有登场角色扭腰的惯例，这也是他独特的风格。他还在





声优选拔上独具慧眼，在『魔法美少女』中，选拔了与声优界无缘的村濑克辉，那之后村濑克辉就成为了岸导的常用声优。在做『天体战士』时启用了搞笑艺人髭男爵，声优选拔时，他尚且默默无闻。此外，在岸导的作品中，女声优并木法子的使用频率非常高，从『Rangnarok the animation』到『天体战士』之间多数作品的主要人物或是配角都有并木的身影。

岸导还是日本动画新纪元的开拓者。『苍蓝钢铁的琶音』时岸导决定用全 3DCG 制作。在此前他一直在考虑是否有一种可能，利用 3DCG 与赛璐璐结合的方式创造日本动画界产业与艺术的新纪元，然后他做到了，并完成了将这部作品带上大荧幕的梦想。

岸导能制作『暗杀教室』，完全是命运的安排。脚本家上江洲诚是岸导的老搭档和好友，某天他把『暗杀教室』的漫画拿给岸导并强烈推荐，岸导读过以后马上被作品中独特的世界观吸引了。一年后，富士电



暗杀教室下课

class is over

不知不觉到了下课的时间。回顾“这节课”东拉西扯的内容，其实想说的还有很多没有说到。比如这部作品的灵魂。所谓暗杀，不只是字面的意思。暗杀，是一种人生态度。现代人缺少的正是一种“杀气”，它是杀伐决断的能力，它是果敢干练的能力，它是勇于面对失败的能力……它是能将人生所有挫折、苦难、困境，一刀劈开，统统杀掉的勇气。

万物有始有终，有上课就有下课，有开学就有毕业，惟愿暗杀教室，能够一直存在于山上的那间小屋里，师生的欢声笑语，回荡在树林与山谷之间。▲

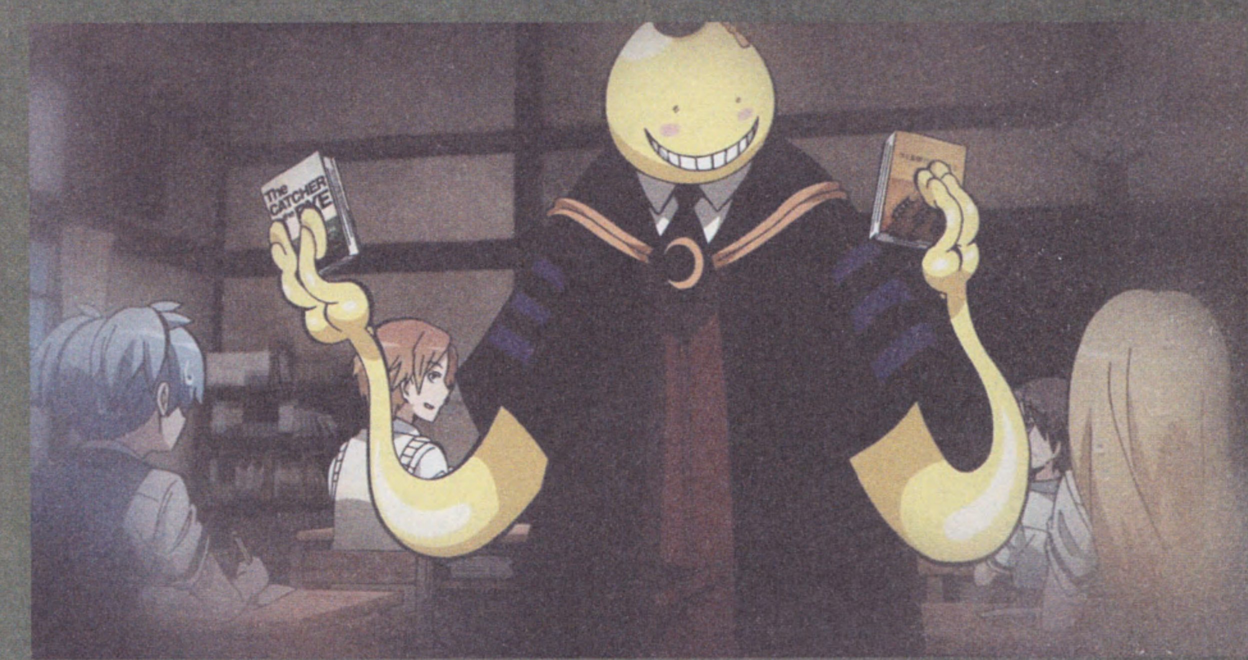
视台的负责人找到岸导，希望让他来负责动画版的制作，于是他又和老搭档一起接了这个工作。因为是漫画改编的作品，岸导知道观众最关注的无非就是声优选角和还原原作这两点。上文说过岸导在声优选拔上独具慧眼，在声优试音中，他一眼相中了福山润。在一次访谈中，他曾表示“福山润真的太厉害，他开口的一瞬间，就觉得不用选了就是他了”。确实，福山润声线的百变是众所周知，且他对角色的热情完全渗透到演绎中，让杀老师活灵活现。这一点私以为电影和 OVA 都没有 TV 动画的选角好，不过会被二宫和也和关智一的粉丝打死吧……

剧情方面，岸导没有进行过多发挥，这其实不太像他，不过也因为这一点，原作的风格得到了最大程度的还原。岸导在充分阅读过原作后，经过自己的理解和分析，明确了松井优征老师想要表达的内容。对于『暗杀教室』这部作品，岸导做出了明媚又充满青春气息的氛围，他说这源于自己对青春校园时代的憧憬，因为自己没有那样明媚的青春，所以一直在做校园题材。也正因为如此，他打造的校园生活才超脱于现实，充满奇趣。

参加『暗杀教室』制作的脚本上江洲诚和音响导演饭田里树都是岸导的熟人，上江洲对对白节奏的把控、角色魅力的塑造以及笑料包袱的释放十分在行，饭田也擅长利用音乐手法表现情感。岸导将这些工作伙伴称为“可以放心交付的战友”。

对岸导有一定了解后，会觉得他是一个自学成才，有自己的想法和灵魂，对工作有热情，重视合作伙伴的人。也许在日本众多充满才华的导演中，岸导不是最出色的，但必须承认，他是特别的。他和『暗杀教室』这部作品的精神内核有些相似，充满了能开辟新纪元的“杀气”。在一次访谈中他曾这样说过：所谓导演，如果用船来比喻的话就是船长。如同『苍蓝钢铁的琶音』的千早群像一样，需要确定目的地，告诉大家如何到达目的地。导演的工作么，则是从船的拥有者，也就是制作人发出‘向宝岛前进’的命令开始启动的。既然要航海，就需要船员跟装备。根据航程长短、是否经过需要专业人士操控的海域、具体目的地在哪里等问题，船上搭载的东西也会变化。我要着手准备这些东西，鼓励大家，然后跟船员一起为了最为重要的任务、为了到达目的地而努力。

听起来是不是和杀老师还蛮像的?







■ 文 / 鬼千鹤 ■责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

春末夏初的音乐大典

——M3-35 同人音乐推荐

比往日都要更早到来的春温，驱散了 3 月残留的湿冷，也将幻想音乐世界的旋律一同携来。M3-35，在 C87 的原创同人的低迷气氛下，掀起了近两年以来最令人感叹的轩然大波，瞬间将一切火光点燃，一切枯芽绽放，一切的美景都更加闪耀明媚。本届最受瞩目的是不断兴起发扬的民族风歌曲，想必跟春季的到来也有关系吧，花开遍地随处可见的景象，当然要配上与自然界最为贴切的曲风。

深海都市セラノフィリア

♪Ether♪

笔者首当其冲想推荐的就是物语风与民族风完美结合的两张大碟。首先是 ether 的『深海都市セラノフィリア』，换主唱为エルム凪之后已经一年了，她与 Ryo 合作的都市系列也迎来了最终话。笔者与几位好友都将其评价为是系列最佳作。女神艾乌娜特以自己的力量，创造出的深海都市里居住着许多民众（即“水子”），她的三个孩子——尤娜莎，洛德克和艾菲娅，也一同与水子们过着幸福的生活。从 tr1『Selnfra』非常有节奏感的幸福造语歌唱中，不断地浮出闪光又透明的晶莹泡泡，丝柔一般的歌唱，响彻整个神殿。偏偏，魔物袭击了大家的家园，杀死水子们，将一切不安与恐惧，笼罩在整个海底，tr3『悲しみの神殿』紧张的演奏与副歌部分悲伤无奈的委婉歌唱，让人心酸。偏偏作者还要在 tr4『蘇る記憶』中补刀讲述长女尤娜莎的故事。只能坐在轮椅上度日，患有重病的她，憧憬着外面的世界，还送给妹妹艾菲娅两本描述海上美丽大陆的绘本。朗朗上口的旋律与吟唱，还有来自海底的语言，朦胧凄美地画着这被撕裂的梦想。这样纯洁的女孩，葬身在这场战争之中。女神最终用尽魔力抵挡了恶魔们，也深深地明白自己时日无多，既然不知道什么时候都市会因失去力量而消亡，那不如就亲手摧毁它吧。我们为命运残酷而哭泣的同时，不自觉地紧紧攥住双手，为逃亡去陆地，侥幸存活下来的洛德克与艾菲娅的未来，无尽地祈祷与牵挂着……

キノコ古記録 -キノコログ-

♪Mamyukka♪

另一张物语民族风，是笔者从来日本之后就一直支持的 Mamyukka 的作品，以搞怪，有趣的旋律＋原创童话故事为中心，再配合声线完全是声优级别的歌姬まめこ，创作了无数短小精悍，引人入胜的作品。这次却一反常态地尝试了从未有过的民族风，让人惊喜之余有些担心オッカ是否能够驾驭。但听完专辑以后，不仅感觉到自己这一想法是多么肤浅，更佩服オッカ这不输给原创同人界任何一位民族风作曲人的实力。



这次的故事文字量是 Mamyukka 史上最多的，讲述了一位皇家骑士为了自己的君主，在名为アンハラ的城镇，寻找能够“长生不死”的蘑菇的故事。俏皮的笛声伴随着我们走过谷底，来到森林，感受植物的生命，与诞生的喜悦。作词的未羽也首次将造语写入歌曲中，异国风情满载。待美好的民族风过后，旋律忽然有些复杂了起来，变得神秘兮兮。四处都是蘑菇，被星星和雾围绕的蘑菇与人类的历史，终于要揭开帷幕。随后，歌曲又恢复了先前的愉悦，在这种气氛里结束了演奏。男主角到达アンハラ后，又是一曲诙谐的民族纯乐伴随他乘坐电梯去找引路人。描述アンハラ生活气息是非常适合的阿拉伯风歌曲，淳朴，有趣，又不失神秘。不禁令人想起 M3-26 与浮森合作的那张『サハラムシカ』，也是我爱上 Mamyukka 的契机。待终于见到引路人的时候，整个曲风一下换成了



丽丝作品，让笔者很惊喜。不过可能是多少还是想体现一下黑爱丽丝的缘故，所以插入了甲斐的作曲（tr2『闇薔薇ノ森ニ堕散ル』）。为了迎合白爱丽丝这一主题，相比甲斐的其他作品，这首歌已经尽力减少疯狂的黑暗感了。歌词也非常浪漫，只是欣赏着歌词，想象爱丽丝在回廊奔跑的样子，就能看见让人目眩的彩色星屑，在夜晚的舞会不停回旋。tr1『Hello my day』和tr3『キノコ談義 ~ Myco-monologue ~』两首是笔者很想推荐的。tr1的童话＋游乐场风与迪士尼乐园的气氛非常相配，有去玩的话，请一定要在里头感受一下这首歌（笔者也是因为去迪士尼的时候正好在听这首歌，所以很有共鸣）。满是名为光芒的幸福，对崭新的一天问句早安，展开名为幻想的双翼，飞翔蓝天，俯视绿地与深海。可能有人会问为什么tr3旋律都几乎跟Mamyukka那张『キノコ古記録 –』的tr4一模一样，但仔细看就会发现歌名和歌词都有不同，まめこ也是用爱丽丝的少女声线演唱，大概这也是一种对自家曲子宣传吧？不过蘑菇与爱丽丝来到不可思议的森林这一主题很相衬，大家也可以好好品味一下两首歌的不同。

Candy,Whip,Rain,Stupid!

♪Queen of Wand♪

queen of wand的新作虽然只有四曲，但质量都很高，最近QOW似乎很喜欢玩专辑名和歌曲名对应这个neta，这张新碟也是如此。开场的tr1『何にも知らない Candy eyes』有着满满的巴洛克气息，让大家都享受到了忧郁的钢琴声，管风琴的间奏十分神圣，配合不高不亢有些忧郁的歌声，是一首非常完美的曲子。

可爱的古典童话风。不解的笔者稍后才研究出，这个引路人原来是很可爱的蘑菇研究家，拉着男主角大谈特谈蘑菇的繁殖，蘑菇的用途，还有它们的美味。

闹腾的前四首过后，就是这个故事的关键与残酷所在了。tr5『夜光城は眠る』与tr6『キノコ水晶窟』一首是哀怨但又很诙谐的圆舞曲，一首是未知性和神秘感笼罩的空洞水晶般的旋律。通过引路人，男主角见到了蘑菇一族的公主，她不高兴地讲述了关于永生的无聊性后，告诉男主确实有永生蘑菇——水晶蘑菇的存在。只是那个水晶蘑菇，若被日光照射过就会失去透明和永远的力量，只能延命用罢了。更重要的是，如果错过了仅有一次的效果，还会变成剧毒。心情复杂的男主流下眼泪，决心带走几株。回引路人家里拿遮光瓶（封面上的那个）的时候，听引路人讲述了自己生存的这个世界里，出生，死去，再回到土里，再生，这就是轮回。结尾的歌曲是意味深长，缓慢悠远的民族乐。

从有趣到令人深思的生存观，Mamyukka在给予人惊喜的同时，也将道理转述给了每一个人。

Alice in Wonderforest

♪Sugar Bunny♪

Mamyukka不仅本家这么给力，歌姬まめこ自己也以Sugar Bunny名义出了这张『Alice in Wonderforest』。爱丽丝已经是每一届一定会有的主题了，但就原创同人音乐来说基本都是比较黑的主题。まめこ能有如此清新可爱的爱





tr2『飴が鞭』在这张专辑中是唯一一首快节奏的，也是我最喜欢的一曲。使用六本木，秋叶原，国际展示场（comike 举办地）等东京地名进行押韵，实则是一首满载游戏音效，古灵精怪节奏感爆棚的有趣歌曲，不过歌词略黑暗。tr3『絶滅アクアリウム』，歌名为水族箱，以水，雨，海贯穿全曲的一首十分寂寞的三拍子优美旋律。tr4『ばか』，则是一边骂自己是个没注意到对方心意的笨蛋，一边懒洋洋地唱着轻柔的旋律。

当然，最高兴的并不止于歌曲，这次在会场看到十分精神，也打扮的非常漂亮（虽然化妆略浓）的睦鬼姐姐才是最让人开心的。去年总觉得她眉间带着愁绪，很低调，穿着也较朴素。希望睦鬼姐姐以后能一直元气满满地努力生活~我会一直支持你的！

Light and Oracle

♪Garnet Cathedral♪

Garnet Cathedral 这个团笔者并不太熟悉，他与其他团最大的不同处就是创作者的低调——在会场的时候穿着如男生一般，又戴着帽子，直到她开口说话，我才知道原来是个妹子，并且从头到尾都低着头看不到脸。她仿佛一点也不想让人知道，有这样一张让人爱不释手的纯音乐 CD 存在。

光是听 tr1『Light and Oracle』的气势就被震撼到跪下了，光与神谕，带着不输给世间任何邪恶，任何艰难险阻的气势，将最强劲的决心告知世人。“我并非从未输过，但我却可以在冷静后站起不再倒下”。tr2『Souvenirs de Jardin』，平静悠远的旋律，无论听众将它理解成清晨宁静逐渐热闹起来的异国小镇，还是夜晚繁星欲睡时分，花园中的花草热闹的舞蹈都非常贴切。tr3『in Blossom』的歌名意为花开，俏皮又活泼的花精灵带大家走遍森林，访问苍天大树与各种各样的鲜花。tr4『Crystal Cave』一下带人们穿越进了神秘深幽的水晶洞窟，四处尽是月光下反光，闪闪发亮的水晶，在如此美景中流连一整夜也不会腻味吧。终曲『Light and Flame』又回归了开头第一首的磅礴气势，但因为节奏偏慢的原因，可以放松精神细细品味何为火与光。小小的火苗，静静燃烧自己的生命，却又含蓄地不出一言，与光芒共舞。这首歌里还有造语，可以好好欣赏一下。





Beautiful Decadence

♪Seraph♪

seraph 这次的进步绝对不容小觑，笔者在会场见到主唱海红的时候，很不巧我们两人都喉咙肿痛，寒暄的同时十分心疼她，也许她就是在身体不适的情况下，努力创作了这么优秀的作品。集合古典，金属，摇滚，pop，各种风格的歌曲于这张专辑之中，虽然 seraph 一向是黑暗系偏多，但此次也有很能转换口味的清新歌曲。若喜欢非常优雅的古典纯音乐的话，首当其冲可以好好享受一下 tr1『Madam Violet Ⅰ』，钢琴与大提琴在低沉与高亢的八度中，气派地轮舞着，将四周都慢慢变为欧洲哥特式的华丽建筑。tr2『Beautiful Decadence』起航的瞬间立刻刮起了附带无数黑色颗粒的龙卷风，风暴中夹杂着七色聚光灯，同海红雄厚的歌声一同在空中回响。tr4『Lonely Rose』使用了风琴，曲子是军歌，只是听到就能产生非常让人敬畏的感觉。所携带的负情绪能量庞大，背景的合唱声如张开大口的灵魂吞噬者要将人吞并。tr3『レディ・ロリィタ冒険記』和 tr5『Beautiful Your Life』很适合放松放松心情，主旨分别为穿上可爱的洋服展现自己，以及享受美好的生活。卖萌的歌曲在 seraph 的作品中极其罕见，不可错过。tr6『美的荒廃カタストロフ』是笔者最喜欢的一曲，多姿潇洒的旋律，富有节奏感地在星光舞台上，毫无畏惧地舞蹈着。终曲以与前 6 首都完全不同的平静演奏，为钢琴轻轻地盖上了琴盖，结束了狂欢。

Dark Matter

♪葉月ゆら♪



C87会场落选后，叶月在M3-35丝毫未被影响，继续快乐地享受着自己的音乐，推出一张新碟『dark matter』（前略，天国又跳票的清风明月）。歌曲都非常轻巧，虽然是一贯的黑暗童话风，但却很轻松愉快，只是歌词就与曲子不太一样了，大家自行领会~

专辑最吸引人的tr1『孔雀の涙』意外地短暂不到半分钟，庞大的气势与八音盒乐的交演，如魔女决战前蔑视周围一切的狡黠微笑，毫无畏惧。tr2『愛しきジュリエッタ』受到了听众的一致好评，故事背景是中世纪欧洲恶名昭彰的伊丽莎白女伯爵，虐杀600多名无辜少女取血保持容颜的恐怖历史。从叶月孤单清冷的歌声中，我已感受到歌曲主角朱丽叶那种快要被吞噬的无助心情。接下来创作主打歌的是给叶月写过两首曲子的Mamyukka作曲人-オッカ，每次两个人凑到一块就会有妖精乱舞般的俏皮歌曲诞生。凭借黑暗的力量，人偶变成了歌姬（DIVA），拥有美丽容颜和优美歌声的她变得极其高傲。tr4『Lost Bribe -Night Stalker』很有可能是叶月以自己的心态来作词的一个作品，曲子旋律相对较为平稳，歌词则是一个觉得自己容貌平凡配不上帅气王子的少女的感叹。M3结束当天在博客里，叶月对自己的长相有类似的暗示，不过个人认为其实没有必要因为在意这个而不露脸，无论如何，叶月的歌我都会一直支持的。tr5『黒い森の甘美なる舞踏』与tr4主题有些相似，不过主角是男性，而且还涉及到意外身亡又被召唤复活等情节。本来一直在结尾的纯乐这次被提到了tr6的『金糸雀の夢』，男声神圣的合唱让大家一下有了紧张感，以便衬托终曲的tr7『Black Dragon』。tr7风格偏ACG，又一个龙与少女的故事，不知道叶月会不会是天使与龙的轮舞的粉丝（纯口胡）。

Another Flower II

♪しちごさん。♪

♪ABSOLUTE CASTAWAY♪



霜月和中惠二人合作的Another Flower系列，这次重磅推出质量被公认为甩前系列一条街的第二弹，虽然价格不菲但吸引人的旋律还是征服了笔者花钱购入，并深深沉醉其中。主打歌的主题以二人合唱，以及互相演唱对方歌曲为蓝本，延伸出一个在镜中见到另一个自己，与她互换世界感受美好，梦醒后却发现一切空无虚幻的感人故事。两人在同一片天空下飞舞，镜子碎裂的话，还能再见到这并不真实存在的人吗？"月明时，于梦中，我是你，你是我。月逝去，梦醒后，我是我，你是你。"

中惠姐姐这次演绎的独唱新曲非常令人震撼，虽然并不是主打歌那样深意的主题，但光是感受中惠姐姐抒情的声线，欣赏她成为声优后逐渐显赫的唱功，就不禁会被她的努力所感动。在空灵的歌曲中，将霜月姐姐那种归属大地的淳朴之美展现的淋漓尽致。而笔者对于霜月姐姐的pop风独唱的兴趣并不是很浓厚，相反，她翻唱中惠的『金平糖レトロチカ』简直出神入化，声线跟重新以和风奏乐编辑后的歌曲十分融和，在敲击乐的演奏下，点亮空中遍布的金平糖，金光将四周的幛子和榻榻米都照得闪亮，让幸福充满整个空间。不过本来非常期待的中惠版的『花ひらく蒼天』，只是可能是编曲给人感觉雄壮过头了，有些失去了原版的俏皮，但中惠姐姐依旧唱出了一种深情的美丽。

Celestain -Prelude-

♪Sator feat.wherever♪

那么接下来谈谈笔者这次初接触的两个团吧。一张是作品为民族风的sator，曲子分别由三位歌姬演唱。以多重合唱，清澈到如湖光镜面一般的旋律，将人包裹在看不见的青色魔法之中。故事大纲为：赐予人类双翼，守卫着人类的幸福，闪亮的天青石在某一日失去了光辉，人类也失去了双翼。事实的真相只有一位很早就有着双翼的少年知晓。优美的造语，神谕般地告诉大家，这个世界居然是由一只黑色小鸟不断向神明转述天地万物的模样，神明才创造出了世界。黑色的小鸟死亡后，神才理解了死亡。而神所创造的世界，如今被欲望所染，不满统治者的人们，不看到仇人自刎决不罢休。故事的转折，也带着优美的歌曲走向十分紧张，



黑暗的境地。终曲演唱是8姐，无论从唱功还是声线来说，可以驾驭最后这首歌的也只有她合适了呢~这张曲子只是M3-36的试听版，完成度如此高，实在很让人期待正式专辑的发售。

Anonymous

♪Calvaria♪

另一个初次接触的团是早被多人赞扬的Calvaria，笔者现在才知道真是羞愧了。以不同的情感和不同的故事，编辑成一张与其说是CD，不如称作故事书的作品集。躲在钟楼里等待多年前死亡的爱人，自身时间停止的少女，与来访城镇的少年的故事；白与黑的公主，争夺王位，互不相让；描绘生命的男画家与能让





画中人物沉睡的女歌手，相恋的物语；为了捕捉魔女失去生命的少年，与失去爱人痛哭的少女一同被魔女烧死的可悲恋情；与夏天妖精约定相见，却不知森林永远会被樱花覆盖，时间早已停止的小女孩，痴痴等待着；未来世界里的高层人物，为了研究犯罪因子不惜抓住少女监禁的恐怖游戏。这几个简单但是都让人很投入的故事，每一个都能牵动人心，仿佛回到还在读童话书的幼年。虽然每一首都是佳作，但笔者还是要重点推荐『钟楼守护人』与『萤塚』两首歌，一首为两位歌姬的交织合唱，优美的民族风，摇曳的歌曲，牵动着少女的回忆与悔恨。一首以古风的旋律，在樱花飞舞的美丽情景里，埋下一个残酷的现实，而坚守约定的小女孩，何时才会知道森林的时间已被停止？或许她已知晓，只是她愿意继续等待夏天的妖精，在下一个季节再见。

Spiel Quartet
♪白黒キズム♪

白黒キズム，由黑崎和笔者特别喜欢的歌姬浮森组成的团，M3-26 后沉寂了几年时间，终于在去年又复出了～上一次的『南瓜灯与杰克的物语』大好评！不过这次的新曲可不是那么搞怪的了，故事转到了学园的学生会里，曲子也是大家非常常见的 pop，rock，acg 风格。黑崎的角色是黑社会老大一般的恐怖学生会长，來香滄与笑兵衛两人作为特邀嘉宾，也扮演了学生会成员的副会长和课长，而且两个人都是完全不同于会长的乖乖型优等生。最让人跌破眼镜的是，一向天真可爱的浮森这次的角色居



然是冷血，有拷问嗜好的钢铁百合会计！设定虽然千奇百怪，但曲子倒是意外地让人安心。无论是四个人合唱的清新歌曲，还是两位女生的萌曲，两位男生（角色上是两位）冷酷的演绎，都是熟悉到经常能在动画里感受到的风格。不要被设定吓到了哦☆

SUGAR & SALT ～福音の組曲～ Sound of Salt
♪13endcard♪

13end 的两位妹子要特别感谢一下，尽管是个人原因。只不过是笔者以前在会场被她们记住脸，这次被亲切地招呼“可爱的女生当然不会忘记”，这点小事。但被自己所崇拜的歌姬们夸奖，是非常让人欣喜的。『SUGAR & SALT ～福音の組曲～』系列进度缓慢地到了 Sound of Salt 篇，摇曳的旋律依旧不变，合唱的歌声所带来的福音的组曲，对观众来说是美好的。但在主打歌的后半忽然急转为教堂风，突出了血红的天空，意外发生的事故的恐惧。全专辑歌词所讲述的这一篇章，从城镇的爆炸，索尔特逃出，一直到与他变成同伴的海贼妹子出场为止。海贼妹子有一首专门的角色歌，她的性格虽然自恋又自信心破表，但在民族风等旋律优美感人的系列之中，出现这样一首声线不太自然的萝莉音歌曲，有些让人不太适应。以宿木的能力，用正常声线应该也可以演绎的不错吧。



SILENCE CHARIOT
♪MiddleIsland♪

中岛岬大人此次带领歌姬紫姐姐回归，罕见地做了一张三首都是 vocal 的单曲。一上来就是大家熟悉的中岛岬定式般的开头——清亮跳动的钢琴点缀着悠扬且越渐强烈的小提琴起势，当然这次有歌姬紫厚实有力的歌声来助阵。异于以前的作品的是这次请来了吉他手长泽真介，所以在这首『ACCELERATOR』中出现了 MiddleIsland 建团以来的首次电吉他生演奏 solo。相对于第一首的疾走感，tr2『NIGHT PARTY』在旋律和节奏上则更显抑扬顿挫。首先低音明显挑了出来，而紫也有意地延长了尾音，使得整首歌充满哀愁感。如同一位不屑人情冷暖的歌者，徘徊在假笑面影飘忽的夜宴上，却又自嘲着甘愿被爱情蒙骗的自己。tr3 曲名『THE MERMAID』，正是引用了『美人鱼』的童话，歌咏着了人鱼死前的哀语与绝望。作为三首歌里最慢的一首，就像人鱼渐渐沉入海底化为七彩泡沫一般的深沉……▲




"大春物"
还是
"大春游"?
romantic comedyor
or
romantic tour
——『我的青春恋爱喜剧果然有问题』
之完全没问题的圣地巡礼
■文/完蛋了的国王 ■责编/白石 ■美编/小苗

被众多国内网友戏称为“大春物”的『我的青春恋爱喜剧果然有问题』TV 动画第二季如期而至，让广大单身狗们再一次感受到了来自大老师暖暖的善意（咦？确定不是恶意吗？），或许敏锐的你已经发现了，这片子里的角色无一例外都是单身狗，人生赢家大老师才是混入单身狗群里的奸细，但没关系，这正说明了单身狗也有春天。“大春物”原作小说连载突破 4 年，去年曾一举将镰池和马的『魔法的禁书目录』和川原砾的『刀剑神域』霸气地踩于脚下，勇夺“这部轻小说真厉害！”年度冠军作品，“大老师”也荣登最受欢迎男主角第一位，借此话题性，小说销量狂飙至 300 万册。而且时隔两年，动画第二季换了动画公司和整套制作班底，也有不少话题可聊。虽然可写的东西不少，不过本刊在接下来会刊登其他相关的稿件，笔者也没理由东拉西扯地骗稿费，所以还是按照惯例从“大春物”的圣地巡礼说起。

渡航 你确定自己是千叶人？ were you sure borned in chiba

话题首先从小说作者渡航的故乡说起。别奇怪，这里面可有大学问。看一下渡航的履历就能一目了然，1987 年 1 月 24 日生于千叶县，还是个不到 30 岁的标准青年才俊。毕业于私立名校明治大学，大学二年级时就以小说家身份出道，还一举拿下了第 3 届小学馆轻小说大赏ガガガ文库的大奖，获奖作『あやかしがたり』在ガガガ文库连载了 4 卷，积累起相当扎实的功底后便于 2011 年开始撰写『我的青春恋爱喜剧果然有问题』，截止今年 3 月已经连载了 13 卷之多，是个笔速相当了得的作家。

刚才也介绍过渡航是千叶县人士，在东京念书并出道成功，对东京和千叶都非常熟悉，于是将小说的舞台放在故乡千叶县可以说是顺理成章的事。渡航在“大春物”中杜撰出来的千叶市总武高中假借了东京著名的电车线路总武线的名字，其原型乃是千叶市立稻毛高中，换言之小说的舞台就在千叶县的千叶市。天朝观众对于千叶县应该并不陌生，早几年的人气动画『我的妹妹不可能那么可爱』就主要在千叶县取景拍摄，不过笔者打算暂时按下不表，先聊聊与千叶县隔着一整个东京湾和一整个三浦半岛的另一块土地——神奈川县。

为什么又是神奈川？答案恐怕只有渡航本人才知道，因为他为剧中几乎所有主要角色设计的绕口令式的名字原来不只是制造点搞笑氛围那么简单，其实一个个都有出处，而且全部在神奈川县境内。最夸张的当然就属大老师的“比企谷八幡”这个古怪的名字，比企谷是镰仓市的地名，境内有一座历史悠久的妙本寺，由于历史渊源其读法并非剧中叶山等人经常弄错的“ひきたに”，而是“ひきがや（比企ヶ谷）”，八幡则源自于镰仓著名的鹤冈八幡宫，名字里又是佛寺又是神社的，是揶揄大老师看破红尘了吗？两位女主角雪之下雪乃、由比滨结衣的名字来源都是镰仓的地名，由比滨是湘南著名的海滨浴场，『侵略！乌贼娘』的取景地，笔者以前就介绍过。雪之下和中二病胖宅的名字材木座都是镰仓一个町的名字，材木座紧靠由比滨，雪之下则在靠近鹤冈八幡宫的地方，笔者也是在去年造访镰仓时无意间发现了这个读起来很美的地名，于是对渡航的命名法则产生了浓厚兴趣。其他的角色如平塚静老师的平塚



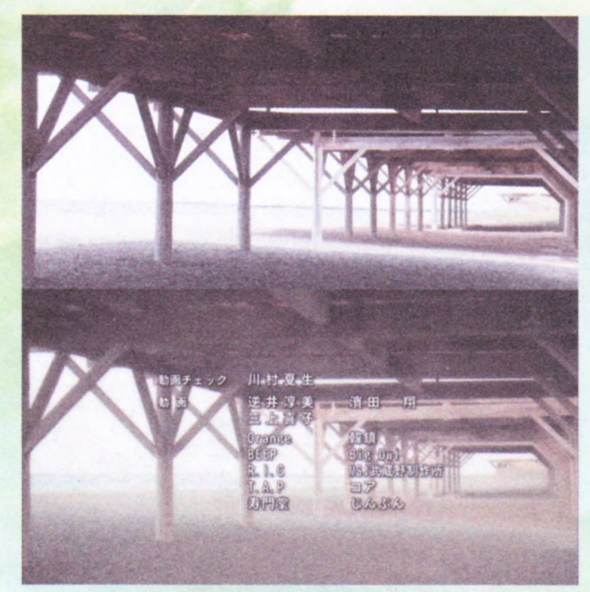
▲被恶搞成“OFC”的 KFC


▲ LaLaport TOKYO-BAY 购物中心



"稻毛"是什么"毛"？

what is inage



▲曾在第一季 ED 中出现过的稻毛海滨

源自神奈川县平塚市，户塚彩加的户塚是横滨市的户塚区，川崎沙希的川崎也是神奈川县的一个大城市。叶山隼人的叶山应该指神奈川县三浦郡的叶山町，他跟三浦优美子的关系似乎也能从地名的从属关系上窥得一二。与三浦等人唱对台戏的相模南所用的相模这个姓氏出处就是涵盖了神奈川大部分地区的古相模国。其他诸如海老名（海老名市）、户部（横滨市户部区）、一色（三浦郡地名）、城廻（镰仓地名）、厚木（厚木市）、藤泽（藤泽市）、玉绳（镰仓地名）等等也都无一例外出自神奈川县，连大老师家的猫都干脆取名叫"镰仓"了，以上种种简直可以说是神奈川的地名知识竞赛啦，话说渡航老师你到底有多爱神奈川？你确定自己是千叶人？要不要一起打篮球？

大老师以及他那充满恶意的伙伴们所在的高中原型是千叶市立稻毛高中，稻毛是千叶市的一个地名，有稻毛区，但要澄清一点的是稻毛高中并不在稻毛区，而在相邻的美滨区，这是一所在当地很有名气的高升学率名牌高中，剧中似乎也提到学生们普遍学习成绩很好，抢着念补习班。渡航本人是不是稻毛高中 OB 未尝可知，但据说这所高中每年都会组织学生进行校外实习（作品里也有这段剧情），高一的实习方向是横滨，高二则是镰仓，到这里貌似总算找到一点渡航跟神奈川县的交集了，当然前提是他念的就是稻毛高中。还有两点很值得一提的是，稻毛高中是一所初高中一贯制学校，其初中部在初二时会组织"林间学校"（日本中学组织的一种类似野营的课外活动），目的地就是动画第 7、8 话的取景地群马县的高原千叶村。此外初三和高二的修学旅行目的地都是关西，京都自然是必游之地，所以动画第二季一上来就游京都亦是早在预料之中的事。

稻毛是本作最主要的一个取景地，听到"稻毛"这个喜感的名字忍不住想笑的人肯定



▲稻毛高中操场外的铁丝网

不止笔者一个，笑归笑，了解一下"稻毛"是什么"毛"还是很有必要的。

除了汉语中通常意义上对"毛"字的理解，"毛"在日语中其实还有两种特殊的含义，其一是指草木、五谷；其二是指空旷的原野。第二层意思主要出自琉球方言，例如冲绳岛上的著名景点"万座毛"，本意就是能容纳万人的旷野。稻毛的含义显然应该取第一项，就是稻谷。稻毛海岸位于东京湾的东北面，房总半岛的西北角，现隶属于千叶市。作为拥有百万人口的大型卫星城市，千叶市的交通十分发达，从东京有三条电车线路可到达稻毛，其中最有代表性的就是著名的总武线，从起点站东京站发车，一路向东经过 18 个站就能达到稻毛站，搭乘快速列车最快耗时仅 45 分钟。总武线沿线的稻毛站、千叶站，以





▲千叶市立稻毛高中正门



及另一条电车线路京叶线沿途经过的南船桥站、海滨幕张站、检见川滨站、稻毛海岸站、千叶港站，这七个车站的周边地区就组成了动画在千叶县几乎全部的取景地，所以从东京出发搭乘电车进行圣地巡礼的话，只需以千叶站作为折返点即可。具体做法是，搭乘总武线到千叶站，换乘大家通过『俺妹』动画已经很熟悉的单轨电车至千叶市役所前站，下车走换乘通道至京叶线千叶港站，一路经沿途车站向西回到东京站。反之亦可。整个巡礼过程一天时间绰绰有余，可以连带『俺妹』圣地一同巡礼，是一趟比较轻松的旅程。

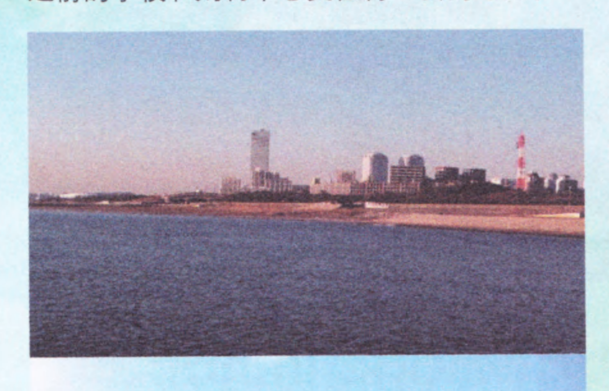
现实中的稻毛高中就坐落于稻毛海岸边，走个3、400米就能看到海，最近的车站是稻毛海岸站，这里也是巡礼的最重点。既然是学校，照例还是会遇到不能随便进入，不能拍照的问题，模仿动画ED在学校周围拍一拍应该没什么难度，重头戏可放在学校周边的取景地。

按照动画拍摄顺序，学校周边的第一处取景地是第一季第5话为解决川崎沙希的问题时众人放学后聚会的场所，在一栋叫MARINPIA的购物中心内，现实中位于京叶线稻毛海岸站前，这座购物中心附近有一座小公园，在第二季第7话中也有出现过。第二处是第一季第6话比企谷兄妹和雪乃一同出行购物时逛的商场，其原型在南船桥站附近的LaLaport TOKYO-BAY购物中心。第三处是第一季第9话，大老师与东山大法约会去看花火大会，大会的举办场地就在千叶港区，这是一次比较细致的取景，港区也是相对于之前的学校和购物中心更值得一去的地方。





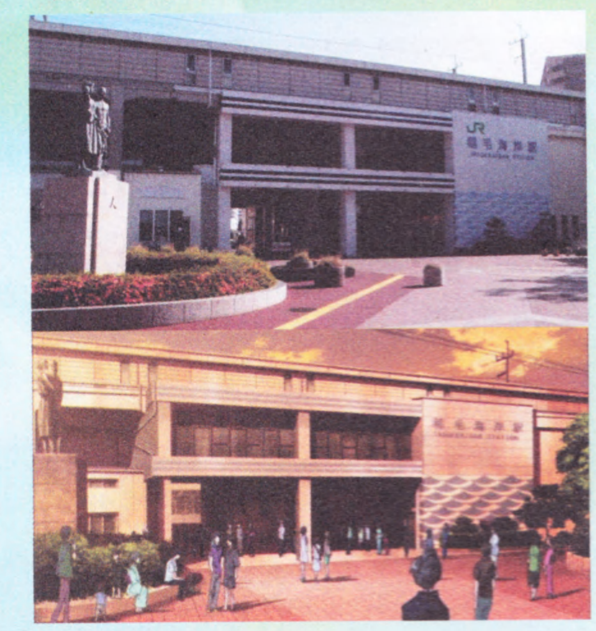
▲海滨幕张站前的绿地与背景中的幕张新都心





▲检见川滨海滩

千叶港区位于千叶市中央区的海滨，从稻毛海岸站搭乘京叶线南下一站便是，从千叶站搭乘单轨电车到千叶市役所前站也仅一站地，大约5分钟左右车程。港区建有一个占地28.3公顷的千叶港公园，虽然本身几乎是一个没有任何娱乐休闲设施的简朴都市公园，但因为离千叶市中心非常近，仍不失为一个假日休闲的好去处。在公园的一角耸立着千叶市的地标“千叶港塔”，这座菱形的细长建筑物1986年6月正式落成，塔高125.15米，完全作为观光平台使用，地面部分实际上只有4层，每一层都是一个展望台，其中高105米的第二层平台“爱的散步道”在2011年被指定为国家认可的“恋爱圣地”，目前日本全国遍布着几十个这类“恋爱圣地”，笔者去年在滋贺县登山时也不慎在蓬莱山顶误入一处“恋爱圣地”，这类高能区域通常都会设计一些供情侣合影留念的场所和道具，比如蓬莱山顶的圣地就有一座爱的小钟，千叶港塔“爱的散步道”内则设了一座“天空结缘”的纪念牌，傻瓜情侣都特别信这套，嗯。“恋爱圣地”的出现令千叶港塔名声大噪，近年来累计接待游客已突破500万人次，摄制组把这个“恋爱圣地”作为夜景的背景物，



▲京叶线稻毛海岸站

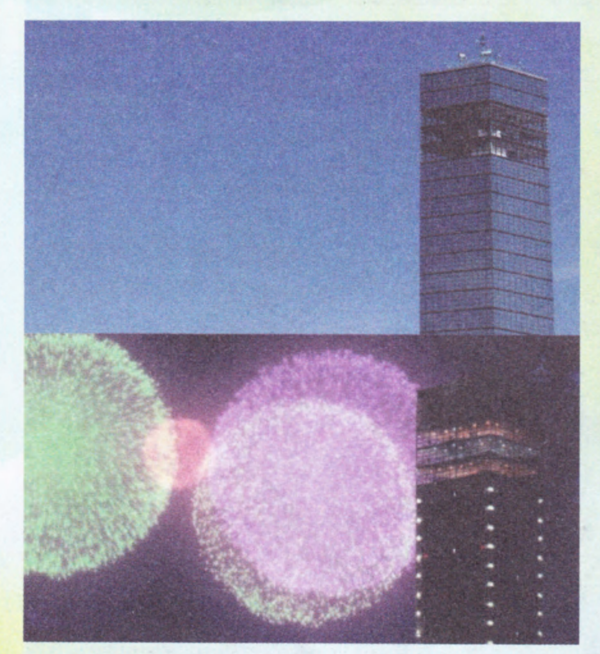


▲稻毛海岸站附近的MARINPIA购物中心

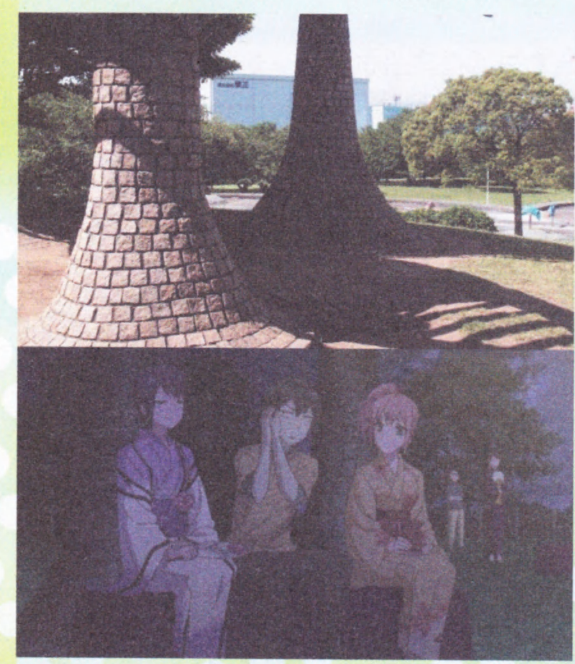


▲被选为“恋爱圣地”的千叶港塔

还煞费苦心地设计了浪漫的花火大会，撮合大老师和东山大法的用意实在是太过明显，好在有阳乃姐姐中间插足，才没有让大老师因一时意乱情迷而误入歧途，呼……安全。剧中大老师和东山大法从稻毛海岸站出发，在千叶港站下车，沿大路步行至千叶港公园，途中经过千叶中央邮局的那个十字路口，顺着这条路线走就能轻松完成这次圣地巡礼。不过据笔者所得的情报，往年每年 8 月第一个星期六在千叶港公园举办的千叶市民花火大会已经在 2012 年改迁到了幕张海滨公园，动画第一季播出的 2013 年时花火大会已经不在千叶港公园举办了。话说这个幕张海滨公园位于京叶线幕张海滨站前，背靠幕张新都心的高楼群，看起来很现代化，在动画第二季的 OP 中闪现过好几个镜头，也算一处取景地吧。



▲花火大会背景中的千叶港塔



▲千叶港公园一角

最后一处巡礼点位于千叶市千叶站周边，镜头出现于第二季第 4 话，大老师很少见的跟帅哥叶山组队（咦？等一下，这难道不应该是真命 CP 吗？美味的来了！），与海滨综合高中的两个碧池见面，约好碰面的地方就在千叶站东口，前站广场上有一座扇形的 LED 显示屏非常醒目。后来四人选了车站附近的一家萨莉亚咖啡就坐。动画中不止一次地拍到过餐饮场所，但不知为何只有萨莉亚出现了三次，而且店名的拼写竟没有被恶搞（隐藏赞助商？倒是被肉松遥狠狠调侃了一把），其他的连锁快餐店诸如 KFC、First Kitchen、松屋都无一例外被恶搞得体无完肤。

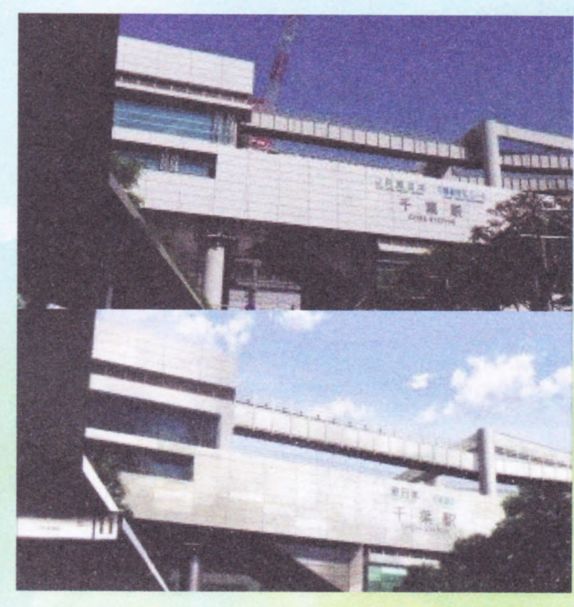


千叶村不在千叶? chiba village in not in chiba

千叶村不在千叶县？嘛嘛，别犯跟大老师一样的错好不好，在日本叫千叶的地名没有上百也有几十处了吧，虽然其中绝大多数都在千叶县内。位于群马县利根郡内的高原千叶村算是个例外，不过也并非完全的例外。高原千叶村的全称是千叶市高原千叶村，也就是千叶市在群马县的一块飞地，1978 年设立这个高原千叶村的目的就是为了让千叶市民有机会享受到千叶县所不具备的由大山和森林环抱的自然环境，任何千叶市民都可以



▲唯独未被剧组恶搞的萨莉亚餐厅，却被肉松遥大肆嘲笑了一番



▲千叶站前



▲被开辟为青少年活动营地的高原千叶村



▲为大山和森林所环抱的环境很适合作为林间学校的场所

低廉的价格租用千叶村的各种设施，享受来自大自然的馈赠。当然这里也成为了“林间学校”的最佳场所。

林间学校，顾名思义就是把学校搬到森林中，类似于夏令营，是日本的中小学教学的一个重要环节。日本学校的校外住宿活动一共四大类：合宿、临海学校、林间学校和修学旅行，经常看二次元作品的话应该都有所耳闻了。合宿和修学旅行自不用说，林间学校和临海学校出现在动漫作品中的频率也不低，有临海学校就必然有泳装回，那么说到林间学校当然少不了共同做饭和试胆大会的环节了。

林间学校属于小学和初中的范畴，一般在夏季举办，目的地会选择山区或高原地区设施齐备的营地，活动内容涵盖远足、登山、参观文博设施等，还会因地制宜地组织学生露营、野炊、烧烤、篝火、定向越野、洗浴（这是什么糟糕项目？）等，而学生们则会自发组织试胆大会或者枕头大战等集体娱乐项目。林间学校和临海学校一样被誉为低年级学生的夏季定番，而修学旅行则普遍选择秋高气爽的时节进行，加上春秋两季的迎新会、文化祭和体育祭，在一年的三个季节中日本的学生们都能享受到欢乐而充实的校内外活动，实在是叫人羡慕不已。

“大春物”动画第一季将夏季定番的林间学校、泳装回和合宿活动压缩到了同一个事件中进行，讨巧是讨巧，但不免会惹来批评此做法过于庸俗的声音，这也是第一季毁誉参半的原因之一，当然第一季最不得人心的地方还是作画崩坏，这是有目共睹的。



▲供使用者住宿用的小木屋

修学旅行
school excursion

雪ノ下雪乃
yukino yukinoshita

由比ヶ浜結衣
yui yuigahama

又是京都？it's kyoto again 这次有 2.0 玩法？

还记得笔者提过的修学旅行三大热门目的地吗？京都、冲绳、北海道，京都总是稳居第一，这不“大春物”第二季第1话就不由分说地再次把观众带到了京都，也是够了。不过细细品味下来feel.社和及川启监督貌似还是颇用了些心的，景点虽然大都是老景点，毕竟还是玩出了点新意，算是京都的2.0玩法了吧？

京都之行，一上来毫无悬念的当然是巨大而时尚的京都站，京都站和站前的京都塔在包括『轻音少女』『黄段子学生会』等在内的很多动画里早已被用烂了，这次“大春物”特别拍摄了京都站所不容易被注意的地方，那就是站厅内超长的台阶和天台。一般行色匆匆的旅客可能不太会留意到京都站的巨大建筑物内还有酒店、商场和大量餐馆，京都站地面部分可是有16层之高的，除京都GRANVIA酒店和伊势丹百货外还有大量店铺分散在建筑物内，其中就包括笔者多次推荐过的“京都拉面小路”。从伊势丹一侧的阶梯向上看去，宛如气势磅礴的瀑布一般壮观，实际上要爬上这171级长70米的阶梯还是颇费点体力的。阶梯的尽头是展望台，视野固然不如京都塔那么宽阔，但总还能眺望到车站周边的一些景物，而且入夜以后会有露天咖啡馆，很适合情侣幽会。



▲京都站位于伊势丹百货一侧的大阶梯

到了京都，三大人气景点清水寺、金阁寺、岚山至少要去一个吧，伏见稻荷大社也不能放过。“大春物”选择的是浪漫气氛更浓郁的清水寺和岚山，毕竟也都是各种意义上的恋爱圣地。清水寺内有看起来挺有趣的“胎内巡游”，『摇曳百合』里也玩过一回，里面漆黑一片并不容易用来做拍摄素材，不过“大春物”追加了大老师和东山大法合力转动石磨的情节；接着有饮用音羽瀑布流淌下的泉水的情节，间接接吻什么的也是定番啦，不过这种不洁的行为本质上是对神佛不敬的，最好别瞎试；最后当然少不了大名鼎鼎的地主神社，来这里不求个姻缘签简直白来，名作之壁『IS』里也有这一出，“大春物”增加了一旦抽到“凶”签要如何系起来的解说。总体来说景点虽然没有新意，但在细节上做了不少补充。类似的还有伏见稻荷大社，红色千本鸟居恐怕大家都看出血来了，于是“大春物”只用到了极少的几个镜头，其中一个在稻荷山半山腰的四之辻，辻是岔路的意思，四之辻顾名思义就是沿着千本鸟居拾阶而上，在山上遇到的第四个岔路口，这里是店铺云集的地方，氛围与神秘的红色鸟居通道多少有些不同。

至于岚山，最近大人气的篩月竹林怎能



▲音羽瀑布



▲岚山嵯峨野篩月林



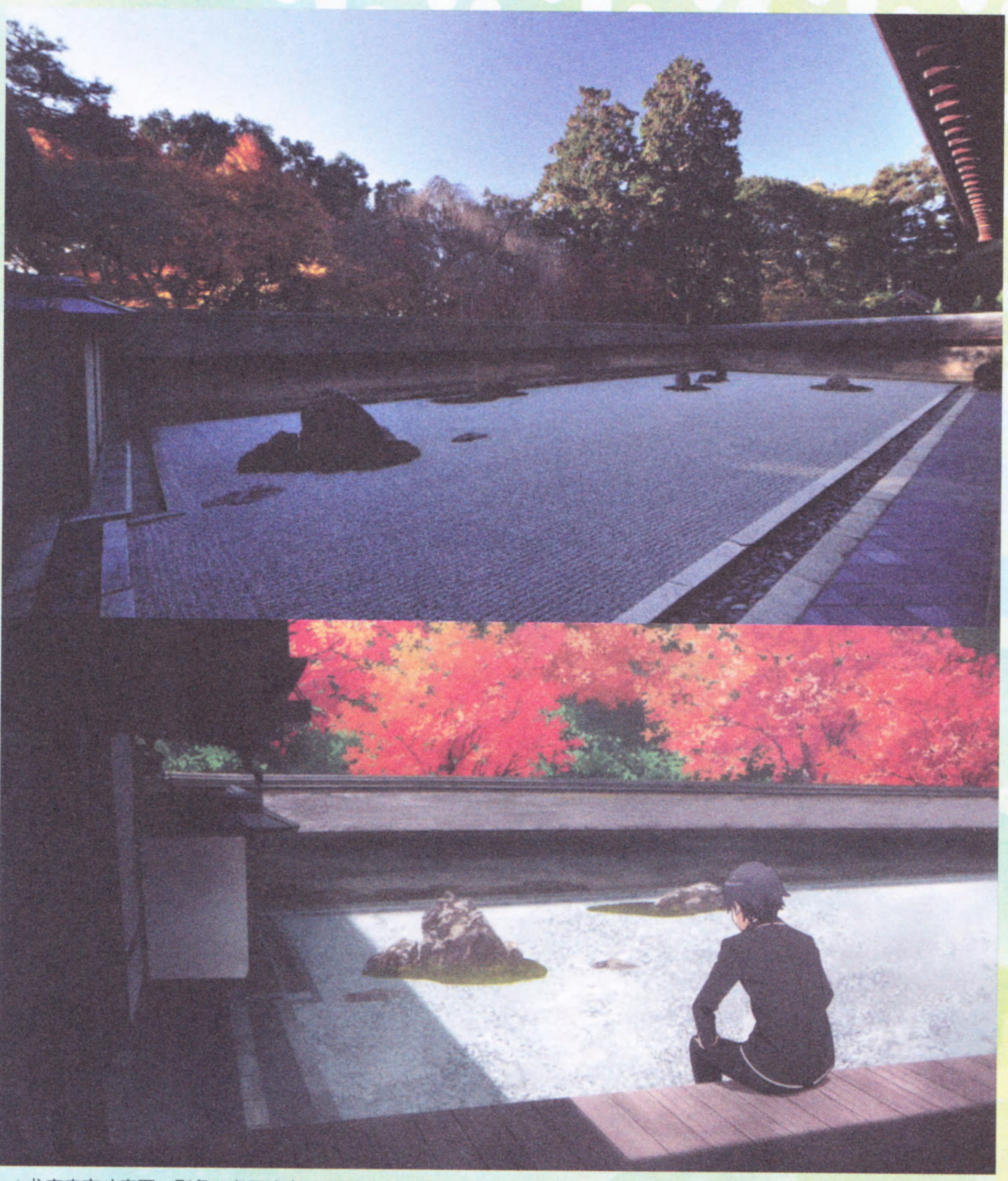


▲地主神社





▲驰名京都的“天下一品”拉面店总本店

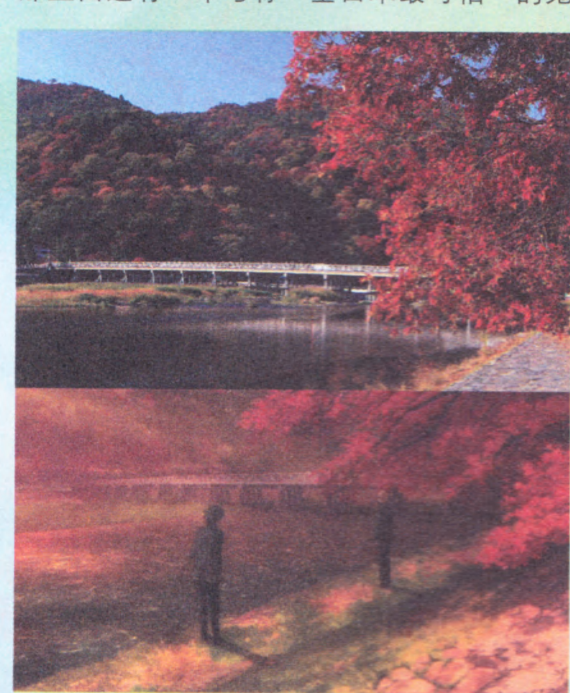


▲龙安寺方丈庭园，别名“虎子渡庭”，假山像不像老虎只能靠自己感受

不用，『不起眼女主角的育成法』里刚刚才拍过男女主角深夜散步的浪漫情景，“大春物”不甘示弱，直接安排了一场告白的戏码，当然最后是以闹剧收场。不过“大春物”仍然在细节方面取胜，因为真实的筛月林里的京都花灯路就是把灯笼放置在道路两旁的地上，而不是像『不起眼女主角的育成法』里做成了立式灯笼的样式。不管怎么说嵯峨野筛月林的浪漫之处只有去走过一趟才能切身体会，到京都游玩可千万不要错过了！

尽拾人牙慧用一些别的动画用过的场景毕竟诚意不足，“大春物”也适当安排了几处别人没用过的景点，例如人气很旺的“天下一品”拉面店本店，这家店据说跟东京的“拉面二郎”(『偶像大师』里公主大人寻访过的神之拉面店，以吃到你吐的巨量豆芽菜而闻名）并称日本拉面界的“东邪西毒”，但其本店的位置在很偏僻的一乘寺地区，执著如笔者也没能特意去吃一次，不过貌似离大老师他们下榻的京都平安之森酒店不太远。“大春物”里是由平塚老师出资打车来回的，也是代价不菲。

剩下两个新增景点是东映太秦电影村和龙安寺。太秦电影村就是东映拍古装大河剧时用的影视城，可以换羞耻戏服拍照，貌似对日本人吸引力较大，天朝游客多半不会去，那里面还有一个号称“全日本最可怕”的鬼



▲红叶掩映下的岚山渡月桥



▲东映太秦电影村



▲龙安寺里的“知足蹲踞”

屋笔者也是头一次听说。最后就是著名的龙安寺了，同为世界文化遗产的一部分，紧邻金阁寺的龙安寺在国外的名气不如清水寺和金阁寺，因为它并不以建筑物而出名，龙安寺名声在外的是由枯山水组成的方丈庭园。枯山水，顾名思义就是用细砂和假山石模拟而成的山水景色，着重体现日式审美中所谓的“闲寂幽雅（詫び寂び）”,是非得停下脚步，在走廊上坐下来平心静气地欣赏一番才能体会个中精妙的，这时候如果能伴着鹿威的清脆响声喝上一杯抹茶，此情此景，堪称绝妙！

“大春物”的京都两日寻访景点的顺序有点乱，圣地巡礼时要注意用心安排行程以节省时间和经费，推荐白天先去伏见稻荷大社、清水寺、龙安寺和太秦电影村，入夜以后再逛岚山嵯峨野竹林，氛围一定好到爆，别错过机会，大胆向你的基（姬）友告白吧！祝你们幸福！▲

D.C.II Dearest Marriage

～ダ・カーポII～ディアレストマリッジ

INFO

游戏名：D.C.II Dearest Marriage
中文暂译：初音岛2亲密婚姻
出品：CIRCUS
企划：雨野智晴
原画：たにはらなつき、みけおう、かゆらゆか、蜜桃まむ、鷹乃ゆき、姫神どろっぷ（配角）、麻の葉（配角）、ささくま（配角）、しゃゆり（配角）
剧本：雨野智晴、たけうちこうた、望月JET（辅助）、日富美信吾（辅助）、愛羽（辅助）、志村那由多（辅助）、小噺ヒロ（辅助）、桑原文彦（辅助）
发售日：2015年4月24日

■ 文/如月千华 ■ 责编/白石 ■ 美编/塔里

昨天，我们一起从樱花下走过

WE WALKED THROUGH THE SAKURA TREES YESTERDAY

『D.C.II』十年回顾以及『D.C.II DEAREST MARRIAGE』报告



历史：十年前，樱花烂漫

Cherry bloss of 10 years





2006年5月26日，CIRCUS（下称“马戏团”）旗下重磅作品『D.C.II』发售，这标志着依靠着『D.C.』系列度过了4年时间的马戏团，以及将校园萌系作风发扬光大的『D.C.』系列本身，都迈进了新的阶段。在此之前，马戏团由于『すくみず2』、『AR ~忘れられた夏~』等作的接连失败而险些陷入前所未有的危机，为了生存团长tororo不得不提前了『D.C.』系列续作的日程，并对其给予了厚望。而作为一部高人气作品的续篇，『D.C.II』自然也承受了许多猜疑和冷嘲热讽。从结果来看『D.C.II』无疑是成功的，凭借它马戏团重振旗鼓开始了又一批曲艺商法，而『D.C.』系列——初音岛上樱花色的恋爱故事也翻开了一个全新的篇章，大量的新角色也逐渐取代了前作人气角色的地位。

如今接近十年时间过去了，仅『D.C.II』就已经推出了4部FANDISC（或外传），这还不算各类加强版移植版……不断壮大的“『D.C.II』系列”，自然也为马戏团带来了大量的利润。虽然每次玩家们都会大力批判骗钱可耻，但大多数FANS还是会口嫌体正直地掏出腰包，一次又一次在马戏团下的套中不能自拔。在去年下半年才公布的系列最新作『D.C.II Dearest Marriage』更是让许多老玩家的情绪差到极点：在投下重金的『D.C.III』系列并没有达到预期成绩的现在，马戏团再次推出『D.C.II』的相关作品，很显然是想继续压榨『D.C.II』的剩余价值来苟延残喘，这样一来作品的质量自然也很难期待——包括笔者也是这样认为。

但是，这一次马戏团是认真的。

从发售前官方公布的情报中我们就知道，这部冠以“亲密婚姻”的作品是以『D.C.II』人气No.1的女主角朝仓音姬为女主角，讲述主人公与她一起走入婚姻殿堂的故事。我们曾猜想作品就是用漫无止尽的甜蜜日经和杀必死回想填充整个作品，也猜想它会跟一般FANDISC一样包含其他角色啪啪啪后日谈，甚至有人猜想前几作中某些没有遭毒手的角色终于要落网的……但是我们都错了。



本作中既没有夹带其他角色的啪啪啪，也没有刷新三观的无节操展开和杀必死，而是沿着音姬路线一路走到底，在满足了FANDISC性质、花费了足够空间去描写了与音姐的甜蜜生活的基础上，通过对人物生儿育女，共筑家庭这一漫长过程的描写，让原本已经停止的剧情有了大幅的发展。更难能可贵的是，它不但回收了大量『D.C.II』本篇留下的伏笔，更巧妙地解决了『D.C.III』遗留的问题，对本系列的主题进行了升华。

回顾：十年间，樱花竞艳

Sakura beauty contest of 10 years

『D.C.II.DM』的故事，现在可以定义为『D.C.』系列的正史路线，和前后几作都有密切的联系，于是在具体讲到『D.C.II.DM』之前，为了纪念『D.C.II』十周年，也为了方便大家明白剧情，我们在这里还是提先依次回顾一下该系列各个作品。



『D.C.II』/『D.C.II.P.C.』	
出品	CIRCUS
原画	たにはらなつき、八重樫南、かゆらゆか、蜜桃まむ
剧本	たけうちこうた、望月 JET、雨野智晴
音乐	猫野こめっと
发售日	2006 年 5 月 26 日 /2008 年 12 月 26 日

『D.C.II』系列的原点，也可以称作『D.C.II』本篇。本作确定了『D.C.』系列的正史是沿着前作音梦线发展下来的。时间设定为前作 53 年后，初音岛不枯的樱树再次绽放的时候，前作主人公朝仓纯一与义妹音梦的孙女——音姬和由梦便是『D.C.II』的两大女主角。而主人公则是朝仓纯一表妹野芳樱收留的孩子——樱内义之。在本篇最后，我们可以了解到这样的真



相：自从 50 多年前小樱让不枯的樱花凋零之后，她一直潜心研究魔法的樱树，并在十几年前带着研究的成果回到了初音岛。渴望家庭的她向新生的不枯之樱树许愿，主人公义之就是通过樱树的魔法诞生出来的“另一个世界的可能性”——他便是在一个纯一选择了小樱的世界里，两人之间可能诞生的孩子，所以他必须依靠不枯之樱树的魔力才可以存在。故事中，由于不枯之樱发生 BUG，小樱和纯一先后为了控制樱树而被樱树反噬。而身为魔法使监督者一族后裔的音姬为了岛民的安全，不得不让樱花枯萎。虽然义之一度因此而消失，却因为音姬以及大家强大的思念的力量，让义之能够正常地存在于这个世界上了。

『D.C.II Spring Celebration』	
出品	CIRCUS
原画	たにはらなつき、八重樫南、かゆらゆか，蜜桃まむ、立羽
剧本	たけうちこうた、望月 JET、森の瞳、雨野智晴
音乐	猫野こめっと
发售日	2007 年 4 月 27 日

『D.C.II』第一部 FANDISC。发售该作的时候本篇的加强版『D.C.II.P.C.』还没上市，所以本作中也就只有『D.C.II』无印版的角色登场。作品内容分为三个部分，通常的 AFTER STORY，这部分按照广大玩家的要求，以甜蜜的情侣生活为主要内容；演剧部公演，设定上是风见学园演剧部会长雪村杏为了毕业公演而监督拍摄的自主电影，内容五花八门，制作人



雨野智晴表示这部分是为了弥补后日谈故事性不足而准备的；最后还有讲述本篇开始之前的两个短篇故事“アルティメットバトル！”。

音姬篇后日谈讲到，原本计划从风见学园毕业之后前往伦敦进入魔法学院的音姬，决定放弃留学，选择留在义之身边陪伴他，并且在毕业之后住进芳乃家和义之开始同居生活。另外，这条“正史”路线中义之的青梅竹马月岛小恋与她在个人线中相同，搬家离开了初音岛。

『D.C.II To You』	
出品	CIRCUS
原画	たにはらなつき、八重樫南、かゆらゆか，蜜桃まむ、立羽、eco*、立羽、鷹乃ゆき
剧本	たけうちこうた、望月 JET、雨野智晴
音乐	猫野こめっと
发售日	2009 年 6 月 26 日

这是一部短篇集性质的 FANDISC，作品中收录了“紫陽花”、“雪月花”、“まひるに降る雨”、“機械の心”四个短篇故事，为迎合当时的梅雨季节，这些故事都以“雨”为题材。前三个故事都属于发生在本篇之前的“前传”，是正史的一部分，而最后“機械の心”则算是外传。

本作最要的是“紫阳花”这个故事，其讲述了大约 8 年前，义之刚刚诞生的那个冬天，朝仓姐妹童年时期与母亲朝仓由姬的别离。

这个故事补充了本篇中几乎没有提及的朝仓家的家庭构成，由姬是音梦和纯一的儿子的妻子。背负着家族“使命”的由姬因为恋爱，结婚，生子，对她来说重要的东西越来越多，她能够用来抵抗“重病”的力量就越来越少，因此会英年早逝。在她去世之后，这份重责会由音姬来继承。另外，从故事中我们也可以得知，小樱将义之带到朝仓家，并非只是为了自己的个人的愿望，同时也是为了能多一个亲人来陪伴即将逝去母亲的姐妹俩。

降り続く雨の中、あなたと涙を流したい——

D.C.II To You
～ダ・カーポII～トゥーユー
サイドエピソード
Side Episodes







『D.C.II Fall in Love』	
出品	CIRCUS
原画	たにはらなつき、八重樫南、かゆらゆか，蜜桃まむ、立羽立羽、鷹乃ゆき
剧本	たけうちこうた、望月 JET、雨野智晴、桑原文彦
音乐	猫野こめっと
发售日	2009 年 12 月 18 日

『D.C.II』系列的第二个大型 FANDISC，内容构成与『D.C.II SC』完全相同，不过这一次把镜头对准了『D.C.II P.C』等加强版中升格和追加的女主角们，包括“アルティメットバトル！”系列的几篇故事也与正史没有太大关系，不过部分路线里可以看到与正史里相同的展开，比如，音姬从风见学园毕业之后由杏接任了学生会长，再之后是由后来追加的女主角紫艾丽卡成为了新的学生会会长，而机器人美夏则成为了艾丽卡的助手。

故事：十年后，樱花再诞

Sakura continue after 10 years



前面提到『D.C.II.DM』讲述了主人公樱内义之与女主角音姬一同步入了婚姻殿堂，不过实际上，剧本并非仅仅将甜蜜和恋爱作为重点，而是融入了生活的方方面面，可以说是以男女主角及周围的人们的人生作为话题的作品。故事前后按时间顺序共分为『Graduation days』、『Married life』以及『Dear to……』三个章节，非常详细地讲述了『D.C.II SC』之后音姬线的后续故事。

毕业的日子

Graduation days



『D.C.II SC』音姬线讲到，音姬放弃原本的留学计划，而留在了初音岛，她在毕业之后便开始在岛上的一个学习班上担任兼职教师，而义之一面继续与同伴们一起在风见学园上学，一面与音姬过着半同居的生活。本作第一章『Graduation days』讲述的便是义之高中三年级的第三学期，也就是他最后3个月的学园生活。

新学期第一天，众人在班会上决定要在毕业庆典当天干一票大的来纪念自己在风见学园度过的6年时光。在班长麻耶的领导下，经过数天的讨论，大家采纳了由义之提出的方案——制作一份不同于官方的学园介绍手册，以学生自己的视点来向后辈和新入生们传达这座学校的美好之处。另一方面，校园选美作为风见学园的一大传统，经过以杉并为首的“非公式新闻部”的牵引，在校生们希望在毕业庆典上举办一场“毕业生选美”，让那些曾经参加过选美、现在即将离开学园的美少女再次登台。于是在杉并的委托之下，义之说服了杏、茜、奈奈佳了等人，甚至还把从不愿意参与这类活动的班长麻耶，和在岛外学校上学的小恋都一并拉下了水……就这样，众人为了自己最后的校园生活，也为了能够留下美好的记忆，开始了又一次奋斗。

在这次过程中，虽然义之和音姬的甜蜜情侣生活依旧，但镜头却非仅仅锁定在他们两人身上。与两人一同走过青春岁月的同伴们也被逐一安排了表现的机会。









原本害怕众人再次闹事的班长虽然刚开始得知大家还想胡闹一番的时候表现得很不情愿，但实际上经过六年的相处，她也早已习惯了这帮捣蛋鬼，并不知不觉地乐在其中，所以面对最后这番“胡闹”她也决定主动投入进去。学生会的艾丽卡和美夏也一如既往加倍戒备着这帮每次都会捣乱的问题儿童们，可那紧绷的傲娇表情下，艾丽卡内心也十分不愿意亲自送走曾经慷慨地接纳并帮助了自己，并教会了自己人与人之间温暖的义之等人，时不时在背地里对他们做出“为敌人送盐”的举动。一直看着音姬和义之的背影长大的由梦，继姐姐音姬之后，这一次又要眼看哥哥一般存在的义之逐渐远离自己的视线，内心充满了伤感。除此之外，雪月花三人组之间的友情，奈奈佳与义之等人一起玩乐队的回忆，曾经仇视义之、讨厌人类的美夏现在也成为了大家的好朋友……这些纷纷都得到了描写。从这段故事我们可以看出，在这条『D.C.II』的正式世界里，除了爱情之外，几乎所有女主角都获得了与自己个人线相同的“最佳的结局”，这不由得让人感到欣慰。





时间流逝，很快3个月时间过去了，在逐渐高涨的期待中，大家迎来了毕业庆典。集体制作的校园介绍深受在校生的欢迎，毕业生选美也高潮迭起，众人在校园最后的祭典可以说获得了巨大成功。而就在选美的最后，友人们还为义之准备了一份特别的礼物。杉并秘密地把回校参观的音姬作为特邀嘉宾请上了台，而义之也在鼓励之下来到音姬的跟前。

“等毕业之后就向音姐求婚。”

很早之前，义之的内心就暗下这样的决心，而深不可测的怪人杉并作为他好友，也早就看出了他的这番心思，于是为他准备了这个没有退路的舞台。于是，义之在鼓励之下来到音姬的跟前，当着全校学生的面，正式向音姬求婚。

从小一起长大，经历过离别的痛苦的两人，终于喜结连理，周围同伴——即便是对义之依然怀抱着恋心的少女们也欣然地送出了祝福。为了祝贺他们，众人联合起来组织了一场特殊的婚礼，义之的死党杉并和涉为他准备了燕尾服，杏和茜等人则亲手缝制了音姬的婚纱，而艾丽卡和麻耶她们也为了两人向学校申请了婚礼的会场——也就是大家曾一起度过了青春时光的校园和教室……





一生难忘的婚礼结束之后，义之又和同伴们度过了一段短暂的假期，告别了为了将来而决定离开初音岛的友人，在伤感之中，他也正式面临着走入社会，而希望尽早让音姬幸福的他决定留在岛上就职。

从以前开始在学校里就经常照顾他的兼职保健医水越老师，通过过去的交往看中义之的人品，即便义之不懂机器人和人工智能，但她还是希望义之能到自己的手下工作。

天枷研究所作为世界上数一二数机器人研究所，对义之来说自然是千载难逢的机会，他满怀感激的心情接受了这份offer。而在研究所里，让他意外的是，班长麻耶竟然成了自己的同事。原本固执地反对机器人的麻耶也在众人的感化之下，逐渐接受了美夏这样的存在，现在也一改以前的态度，想为机器人这种特殊存在的未来贡献一份力量。对于自己的这份转变，麻耶也十分感激义之，因此她在职场也一如既往地关照着需要从零开始接触编程的义之。

从繁忙的职场，到甜蜜的二人世界，再到偶尔友人们回到初音岛再次一同欢闹的日子……义之与音姬新婚的第一年过得十分充实。即便不论生活还是工作都逐渐走上正轨，但义之心里却一直有一个未能实现的愿望——他期



盼着小樱的归来。数年前为了保护义之和岛民们而消失的小樱，对自己来说就是母亲一般的存在，多亏小樱，义之才能存在于这个世界上，也多亏小樱，她才能与自己最爱的音姬相逢，他对小樱自然有着数不尽的感激。他深信着某一天小樱一定会悄然地回到自己眼前。为了能够将自己和音姬的婚事第一个告诉小樱，也为了让她见证自己的幸福，他和音姬一直没有举行正式的婚礼。

就在两人结婚后一年，又一个樱花漫舞的季节，某一天正在研究所工作的义之突然感受到某种预感，内心无法平静于是申请早退，快步奔跑到了那个重要的场所——不枯之樱的树下。在那里，他终于久违了找到了那个娇小的身影……

体验过『D.C.III』的玩家或许知道，这个时候的小樱，刚刚从 1950 年的英国伦敦通过樱树回到初音岛。她告别了过去的友人回到这个容身之所，就是为了与自己真正的“亲人”重逢，得知义之与音姬喜讯之后，她兴致勃勃地为两人举办了一场盛大的婚礼。婚礼上，当义之叫着“妈妈”向小樱致辞的时候，小樱不禁喜极而泣。比任何人都渴望家庭温暖的她，在此刻终于得到了最美的回报。











你我的挚爱

Dear to...

两人正式成为一家人，一直等待的小樱也终于归来，义之也开始考虑他们夫妇俩的下一步——为了能够真正独立，不再处处依赖周围的人，他和音姬决定搬离野芳家，在初音岛上的另一块居住区租了一间3LDK的房子，开始了新的生活。小樱对两人依依不舍，但作为母亲她还是带着微笑送走了自己的孩子。

如果按照正常的速度，至此游戏已经过去十个小时左右，故事看上去已经没有什么欠缺，大多玩家都以为差不多是时候该迎来结局了。可实际上，从某种意义上来说，『D.C.II DM』的故事，从这里才真正开始。

经历了这么多曲折和这么多人的关爱，义之和音姬都渴望拥有自己的孩子，这对于普通夫妇来说是再普通不过的事，但是对于音姬来说却并非如此。在这里本系列也第一次明确说明了音姬与其母亲由姬的身份——魔法使监视者一族葛木家的后人。根据『D.C.III』中母女俩的祖辈葛木姬乃的身世我们可以知道。葛木家族的女性拥有强大的魔力，每一代必须有一名女性继承家族的"重责"，同时将背负强力的诅咒。在这个正史世界中，『D.C.III』的主人公清隆并没有成功帮助姬乃接触这份诅咒，因此到由姬那一辈，她最终在生下两个女儿之后不过数年时间就离开了人世。如今，如果音姬选择跟母亲同样的道路，那么将无法避免地也会减少自己的寿命——但即便如此，她依然义无反顾地想生下自己与最爱之人的孩子。更何况音姬的父亲以及小樱都没有放弃，依然在寻找着解救一家人的方法，音姬自己更不会退缩了。



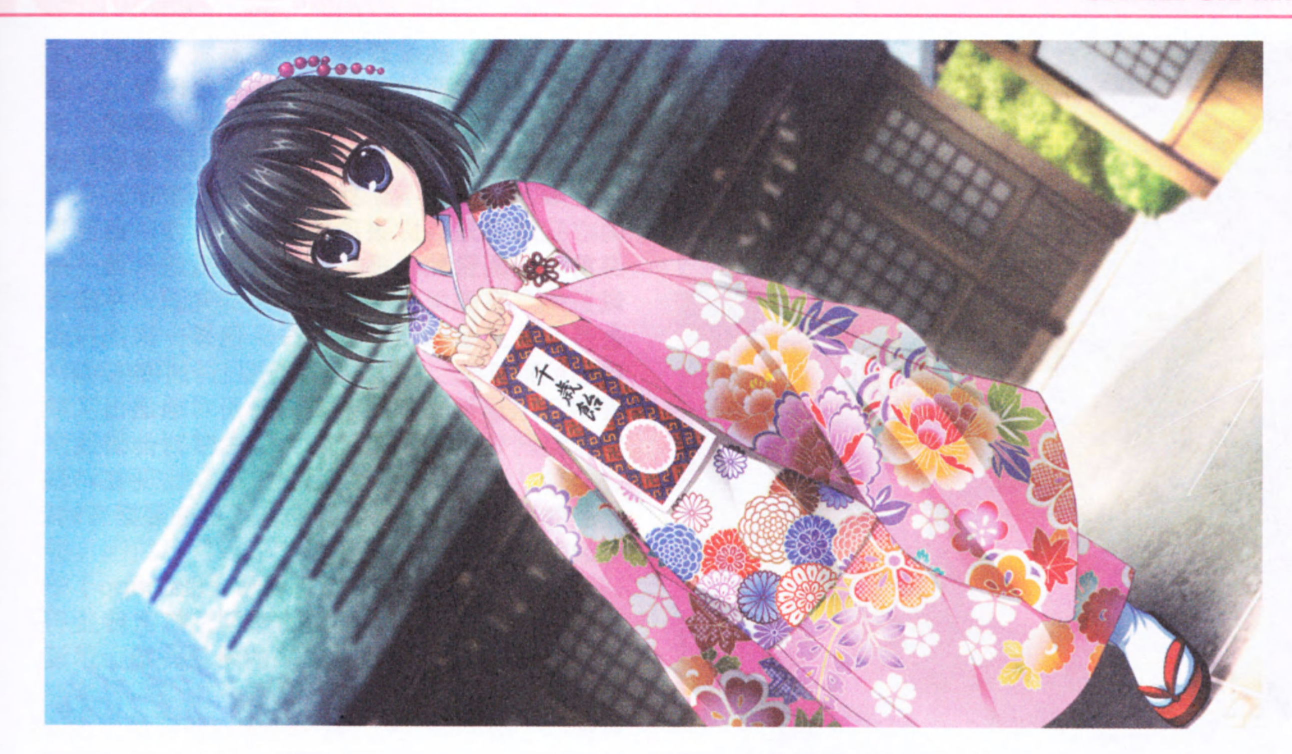


婚后三个月，音姬检查出怀上了身孕，其后更在大家细心的照料下，经历了看似漫长的怀孕期，两人的女儿——樱姬终于在第二年春天顺利来到了这个世界上。当小樱把刚刚诞生的孙女抱在怀中时，她也终于当上了自己一直憧憬的"奶奶"，不禁潸然落泪。

就这样，在家人和友人们的呵护之下，樱姬茁壮而开朗地成长着。第一次叫妈妈，第一次爬行，第一次走路，第一次上幼儿园……在无数个第一次的过程中，眼看着小婴儿成长为小女孩，义之和音姬一面用爱关注着孩子，一面度过了无比幸福的时光。而等到樱姬开始上小学的时候，音姬终于倒下了，她自己能感觉到，自己或许只剩下十年时光。

















面对这残酷的命运，义之无奈地呜咽，但是音姬却乐观的认为，因为有义之的存在，她与母亲由姬的情况已经不同了：在她和由梦很小的时候，她的母亲便撒手人寰，但是如今她虽然同样感受到了寿命将至，但至少现在的她已经看到了成长起来的樱姬，并且至少还有十年时间能够继续关注自己孩子的成长——对于母亲来说，这才是无比幸福的事情，而这，也是自己比母亲更加幸福的证明。

就这样，虽然音姬开始了在家和医院之间反复的生活，但一家人依然和睦而幸福。数年又过去，时间是 2073 年，不枯的樱花再次四季常开的时代，可爱的樱姬已经成长为一个亭亭玉立的少女，这时的音姬已经大半时间都在病床上度过。在家里懂事的樱姬尽可能地帮助着父亲打理家务，义之随着升官晋职，工作越发繁忙，但依然会抽出时间来陪伴音姬和女儿，三人的生活还算安稳。不过义之也渐渐感觉到，留给音姬的时间不多了。音姬伺时将自己的身体和重责的事告诉了女儿，起初樱姬充满了困惑，认为是因为自己的到来让妈妈逐渐衰弱的，对自己诞生的价值产生了怀疑。但是义之则肯定地告诉她，她是在双亲的期盼和爱护之中诞生并长大的，毫无疑问是义之和音姬两人最珍贵的宝物，能够看着她开心地成长，就是两人最大的心愿……再次确认了父母对自己的爱后，樱姬又向成熟迈进了一步。

眼看着音姬逐渐衰弱，樱姬也按捺不住自己心情，想要为拯救妈妈献出自己的力量。而这个时候的她，能够依靠的，精通魔法的，并且还没有去求助过的，也就只有一个人了——没错，或许有些朋友已经猜到了，那就是『D.C.III』的第一女主角——森园立夏。

在『D.C.II PP』中，樱姬以“正义的魔法使”的身份出现在立夏等人面前，并最终帮助立夏和清隆解决了自己的心结，经过这么一番来往，樱姬也算是结识了立夏。这个时候的立夏虽然并不像 100 多年前那样是一个 category 5 的大魔法师，但“恢复”了前世记忆的她对于魔法依然拥有他人不可比拟的丰富知识。当立夏得知自己好友——姬乃的后代依然受着诅咒之苦的时候，她也想要出力相助。不过由于她并不希望告诉其他同样觉醒了前世记忆的同伴，现在所在的世界就是自己与清隆结合的延长线，所以她无法直接向现在的姬乃请求帮助，而只能凭借自己的知识和清隆的少许记忆来摸索拯救音姬的方法。不过毕竟是困扰了一族人近千年的难题，即便对于立夏也绝非是轻易能够解决的，她告诉樱姬不要抱太大期望后，便匆匆离去。

虽然这看似留下了些许希望，但直到音姬临终，立夏都没有带着捷报出现。病床上的音姬与家人们纷纷惜别之后，最终在义之的怀中安详地闭上了双眼……



虽然诅咒的难题依然没有解决，虽然今后只有在樱花盛开的季节才能与音姬团聚……但是得知最爱的妻子和母亲尚在人世的事实，义之和樱姬依然受到了极大的鼓舞。渴望尽快拯救音姬，也为了不让女儿樱姬重蹈覆辙，义之内心犹豫着是否应该辞掉现在的工作，自己只身前往英国伦敦，那座传说中的魔法学园——风见鸡。在那里从头学习魔法的知识，并亲手去寻找真正解除诅咒的方法。但是一来他担心自己难有所成，二来放心不下刚上初中的樱姬，看穿了他这份心思的亲人们纷纷对他送出了鼓励，特别是拥有预知梦能力的由梦对他讲述了一个梦，那是一个不久远的未来，比现在稍稍年长的樱姬在爸爸妈妈的陪伴下坐在餐桌旁的，普通的家庭的梦……

于是，为了给这像循环符号（Da.capo）一样，不断重复，不断重复的悲剧，打上终止符（finale），义之满怀着对未来的希望，踏上了漫长旅程。

季节再次流转，又一年时间过去，樱姬进入了父母的母校——风见学园附属中学，虽然没有母亲的陪伴让家庭多了一份寂寞，但与义之过着相依为命的生活还是让她内心充满了幸福，而经过一年的缓冲，义之也逐渐接受了音姬去世的现实，积极地面对着与女儿共同的未来。然而，就在这个春天到来，初音岛上的樱花再次迎来鼎盛期的时候，一年不见的立夏终于出现在樱姬的面前，并不由分说地将樱姬和义之带到了那个因缘之地——不枯之樱树下。

在那里，父女俩竟然再次见到了音姬的身影……

原来音姬并没有真正死去。一年前，经过清隆的解释，立夏得知诅咒着葛木一族的“鬼”的力量并非寄宿在身体，而是在精神之上，如果能够将肉体和精神分离开来，就算维持着诅咒在身，身体也不会受到侵蚀。于是她联系上小樱和音姬本人，实施她的计划：在音姬去世前的瞬间，立夏使用魔法将音姬的灵魂保存到了不枯的樱树之中，而小樱则通过关系委托天枷研究所和医院，利用研究所的人工冬眠装置（即曾经让美夏沉睡了近50年的装置）将音姬的肉体保护了起来，并安置在医院里，以能够随时对应突发的情况。但由于成功的可能性并不高，音姬不愿意让义之父女抱有多余的希望，因此请求立夏和小樱等成功之后再告诉他们。而计划虽然正常进行，但保存在樱树中音姬的精神却一直没有回应立夏的呼唤，所以她本人也以为是失败了。可是等到一年过后，樱花盛开的季节，不枯之樱树的魔力高涨起来，音姬才终于能够依靠魔力再次现身。





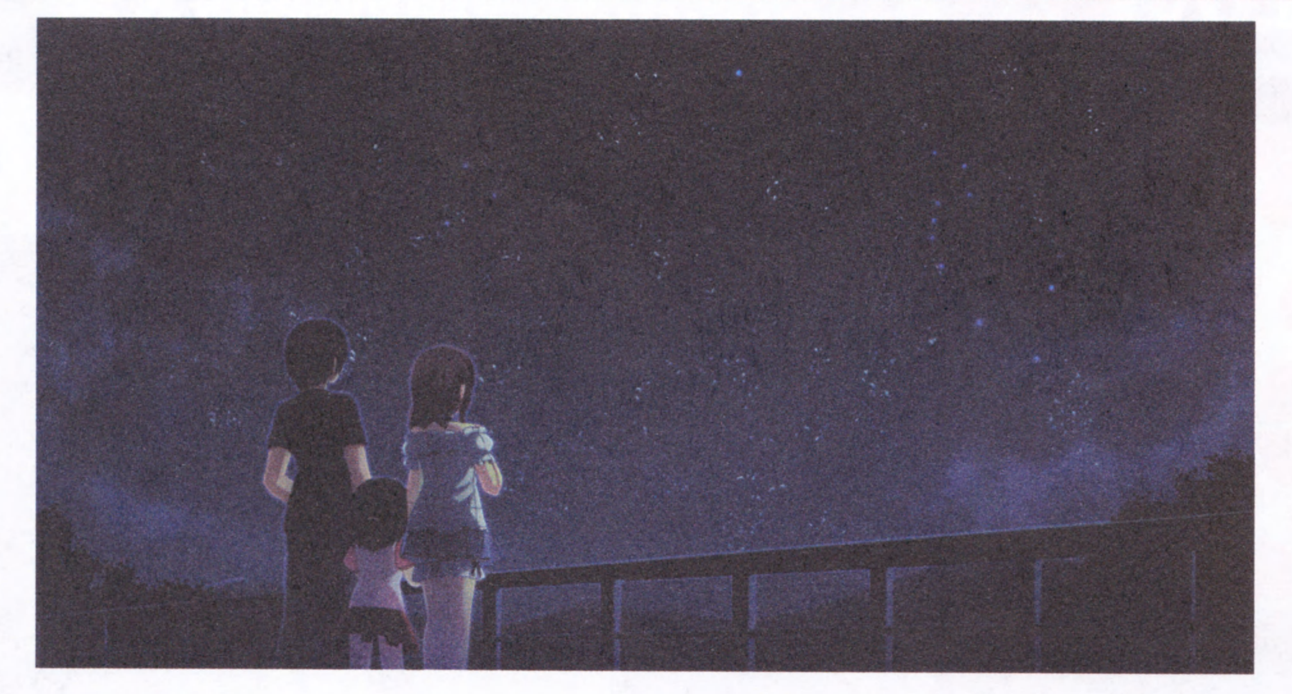


总评：但愿樱花常在

May sakura live long

本以为是一款数小时就能随便打发的骗钱作品，没想到却是部“大动干戈”的大作——这就是许多老玩家的真实感受。包括笔者在内完全没有想到马戏团在生死关头会如此重视这么一款纪念性质的作品。

从作品立意来看，可以看出马戏团有意想要将本作打造成『智代 After』那样能够与原作同样打动人的作品，不过笔者看来，马戏团的制作阵容相比 KEY 社来说还存在一定的差距，这从某种角度上来说注定了『D.C.II DM』不可能获得大范围的成功。要说起来，原因其实很简单，本作前两章节的软肋太过明显：前两章和『智代 After』的前期一样，是以欢乐甜蜜的日常和各种杀必死为主要内容，但是『智代 After』搞笑的风格更加高明也更容易让人感到满足；相比之下，本作中描写的男女主角们与同伴们一起的生活，更像是普通的"本篇延长线"，用与本篇差不多的内容加上一些新鲜的佐料在反复的烤制，对于一般玩家来说很容易厌倦。不过不可否认的是，这些日常的部分充满了『D.C.』系列的特色：大量角色在一起的胡闹，平淡日常的重复，角色们营造的安逸而温柔的环境，还有一些不可思议的幻想元素……对于喜欢『D.C.』系列那种气氛，希望看到那些角色重上舞台的玩家们来说，『D.C.II DM』才是真正让人满足的作品。



说到故事第三章，也就是接近故事核心的部分，总的来说还是让人惊艳的成分居多。特别是通过樱姬和立夏的联系，完美地将『D.C.II』和『D.C.III』这两部属于两个不同时代的作品结合到了一起，虽然展开有些都合成分，但这想法的确值得称赞。或许当樱姬这个角色第一次在『D.C.III PP』作为 NPC 登场的时候，没有人能够预想到她会成为如此重要的角色吧。而除了整个系列伏线的回收，本作中的确为所有角色都做了一个让人满意的交代，特别是在正史中不停吃瘪的小樱也终于苦尽甘来，为了她没有出口的感情找到了一个折中的结局，得到了家庭的幸福，这便足以让 FANS 老泪横流……从这些方面可以看出，马戏团这一次的确是花了十足的精力来回报 FANS 多年来的支持，也较为完美的为『D.C.II』系列画上了一个句号。



当然，作为一名从近十年前开始就一边骂着曲艺商法可耻，一边追随本系列的玩家，笔者变得不说，本作的魅力并不只限于作品质量本身，还在于一种对于"时间流逝"的感同身受。如果你与笔者一样是 10 年前第一次接触『D.C.II』那么，自然你也已经经历了毕业，走进社会，有一部分人或许也已经步入婚姻殿堂，更老一点的玩家可能已经生儿育女。在本作中，看着曾经陪伴自己青春的角色们，一步步走过自己曾经走过来的路，不免心中充满感慨。毕业的伤感，与同伴们共同的岁月，新婚的幸福，育儿方知父母心的酸楚和喜悦……这些普通生活中的点滴通过角色们反映出来的时候，便有一种朴实的感动油然而生。这或许不会像『智代 After』那样让你泪腺崩坏并对着长长的字幕感叹"啊，人生！"，但却能沁人心脾，并在回味之中翻出一种对伴随自己成长的『D.C.』的感激之情。



"一部为『D.C.』系列 FANS 量身打造的续作"，用这样的词条来概括本作实在合适不过。它的制作或许算不上太高水准，它的 UI 也一如既往的简陋，但笔者相信喜爱本系列的玩家都能够包容这些缺点。本作虽然看上去不仅仅为『D.C.II』，甚至整个系列都画上了句号，但恐怕马戏团不会就这么放过『D.C.』这块招牌，日后必然还会有更多的后续作品出现。不过既然这一次马戏团证明了"我想做也是可以做到的"，那么就希望他们持续给力下去吧……▲

LOVE LIVE！神话主题插画故事同人志

LL封神纪



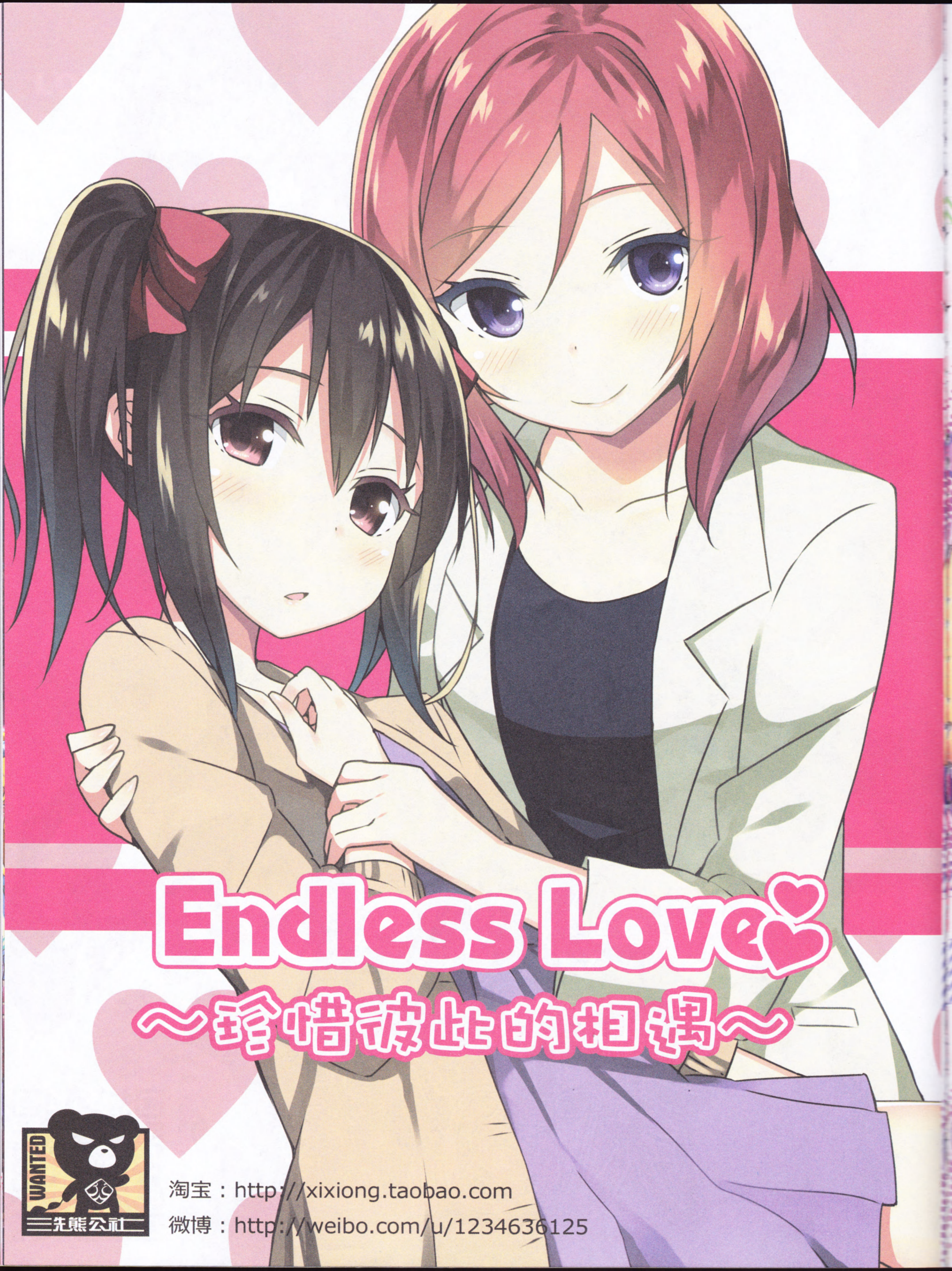


内容：LOVE LIVE！神话主题插画故事同人志
页数：本子28P + 纸袋 + 海报X2 + 贴纸 + 纸袋
售价：无纸袋版50元，有纸袋版55元
参展计划：2015年6月6日上海CP16，贵阳CH7，重庆CT12，广州YACA2015夏。之后的展会详情请关注紫夏的微薄。
官博：http://weibo.com/2531280061
淘宝地址：http://violetworks.taobao.com/

火山楊

微博：http://weibo.com/2531280061
PIXIV ID：574291


ewani Kanada
©
shenshijituan
臨時
萌娘民國傳 2
MOE niang preach 2 of the republic of China


Endless Love
～珍惜彼此的相遇～
WANTED
三先熊公社
淘宝：http://xixiong.taobao.com
微博：http://weibo.com/u/1234636125


所以
就是你！
Eri x Nozomi
原作：《LoveLive！》
标题：《所以就是你！》
CP：绚濑绘里X东条希
属性：全彩漫画本
剧本：依文秋莉
漫画：鸟介
页数：36P
发行：U235核燃动力
首发：2015年6月6日CP16
U235核燃动力
U235 The Nuclear Powered



Google Play 和 App Store 日服注册攻略，
VPN 使用教程，
安卓和 IOS 有趣萌应用推荐
WUG、爱相随
与那些已经停运的手游大作

热门手游大作详解和入门心得
『白猫 project』『乖离性百万亚瑟王』
『锁链战记』『神赐之门』『我家公主最可爱』
『梅露可物语』『智龙迷城』『混沌之戒』等

战国偶像时代手游大比拼
『Lovelive！』『偶像大师』
『AKB』『偶像活动』『东京七姐妹』等

围观来自家用机的大作们
『最终幻想 记录守护者』『最终幻想 G-BIKE』
『勇者斗恶龙 怪兽篇』『链接传说』
『星石传说』『怪物猎人』『三国无双』
『创造球会』『噗呦噗呦』等

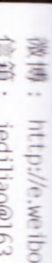
优秀精品推荐图鉴，
收录不容错过好作品
塔防系、三消系、养成系、卡牌系、音乐系、
喵星人、动画改编系……分类总结

300万用户突破纪念
二次元狂热次弹装填
全彩印刷
人性化阅读体验

- 改修工厂
  一周每日装备对应表
- 对空CI科学配装法
- 舰种分别
  理想配装装备示例
- 改造入手
  限定装备一览
- 海域攻略实例
  与特定海图任务完成活用



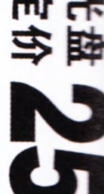
二次元狂热 Two Dimensions Mania 79



微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jediliao@163.com

封底故事
『ENDLESS LOVE』





光盘 定价 25 非卖品

